最强机战高达专门志

机战FAN

Vol. 3

15th SUPER ROBOT WAR SRW Fan

美女手办

天浴池系列之水羽楠叶与罗丽二人组

模型专区

武神装攻:咆

新剧场版EVA

机战OG最强造型

超华丽海报两款赠送

VCD

OG外传最新视频

机战OG真·最终话

高达00连载开始

机战MX原声BGM

游戏·动画·漫画·模型·小说 一网打尽
最强机战高达专门志
机战FAN
特辑好礼赠
机战OG原装手办10套
SRX
白骑士
机战FAN和高达FAN的终极选择
汇聚全世界热爱机器人的粉丝们的梦想
所有机器人在这里集结!!
精彩内容
机战十五周年纪念专题
▶剖析机战 彻底分析机战系列发展
▶独家专访·寺田贵信
▶大话机战BOSS
火热攻略
▶超级机器人大战W
原创世纪
▶机战OG OVA特报
▶OG最新手办超大特报
重磅连载
▶高达之父·富野由悠季自传▶夏亚的镇魂歌
▶大河原工场 ▶魂之连载·机战的秘密基地
▶SRX开发史
高达频道
▶SEED俱乐部▶高达最新手办大热报
▶高达小说·机动战士高达UC
精彩漫画
▶机战OG短篇▶机战MX 短篇 ×2
▶机动战士高达·特洛伊行动……等等
16开超大魄力
224页充实内容
机战饭光影大碟
双面海报随书加送
最强机战高达专门志
机战FAN
重头连载
高达之父·富野由悠季自传
夏亚的镇魂歌
机战的秘密基地
大河原工场
SRX开发史
最强附录
机战十五周年纪
剖析机战
机战系列究极大总结
寺田贵信独家专访
超级机器人大战
光影大碟
少量库存
值得珍藏的创刊号
超值定价 19.80元
全面接受邮购
邮购请注明“机战FAN”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
联系电话：010 64472177 / 6447218
邮编：100011 邮资免取

目录

■卷首特辑

VOL.2读者建议大反馈 002
GUNDAM IF 008
宇宙世纪官方年表 018
高达黑历史 005

■电玩冲击

SD高达G世纪 交叉火力 完全攻略 024
机战OGS彻底攻略最终回 051

■原创世纪

机战OG模型 070
武神装攻：咆哮 064
最强造型——超斗士 068
机战OG OVA解读最终回 097
机战OG漫画——爱的诞生 104
连载漫画——《RECORD OF ATX》 120

■机密资料室

机战大图鉴 132
连载·机战W剧情小说 140

■高达频道

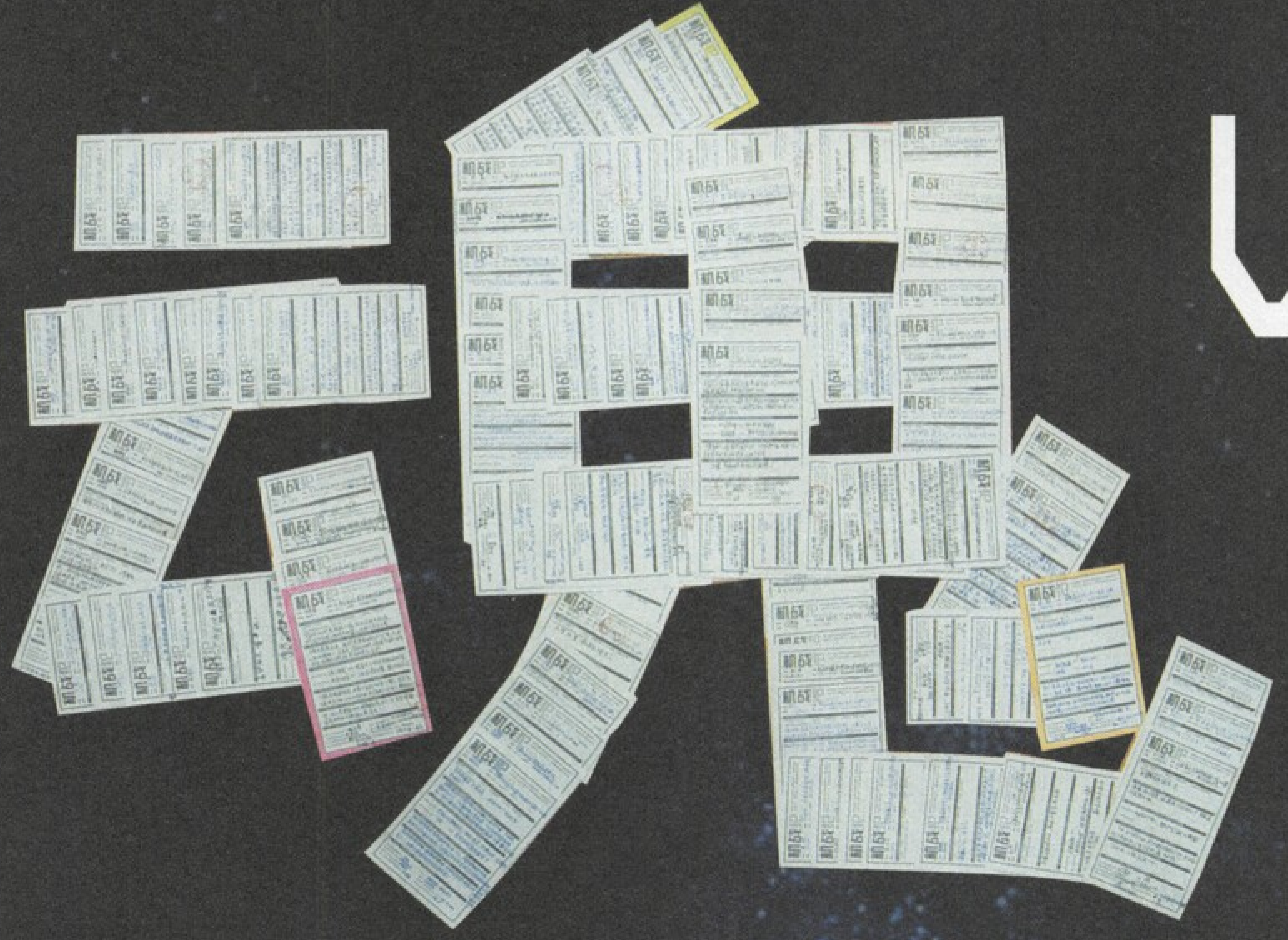
连载·富野由悠季自传 174
连载·夏亚的镇魂歌 178
高达模型 165
连载漫画——联邦愚连队 182

■新作报道

机战OGS外传 152
高达00 154

■机战迷

特机模型 220
机战FAN乐园 202
机体设定图 212
新剧场版EVA模型 214
美女手办 206



VOL.2

看到这张由读者回函卡拼成的“魂”字后大家是不是感到很震撼呢，其实本是想拍的更有气势一些，无奈零羽的拍照水平实在是不高……大家的支持就是我们工作的动力，不敢说本期会有质的飞跃，但相信大家能感到起码的进步！

很不错了，文字清晰，图片也很精彩。但我觉得光盘的内容可以修改，首先OG动画都看过了，其次更想看一些战斗画面。

——上海市杨浦区　郑子文

关于光盘的内容，实在是众口难调……OG动画完结已有一段时间，相信有条件的人也应该都看过不止一遍了吧……但没想到广大读者大人们对OG动画的“怨念”如此之深……为了缓解大家的“怨念”，将在本期中为大家献上机战OG外传最新的视频短片！以及OG动画的真・最终话（第26话）！！此话可绝对是机战犯们必收的精品……不知大家这回是否能满意……除了动画以外，我们也正在策划一些其它的东西，比如像《机战OGS》全经典战斗动画等……从量变到质变是需要一个较慢的过程的，还希望大家能继续关注并支持《机战FAN》。

嗯，能不能在介绍人物或机体时来个中文对照，有时我分不清谁是谁？《机战犯》是多长时间出一期啊，这两期我都是撞上的，不知第三期出了没有。

——北京市石景山区　曾雨华

人物或机体的中文对照基本上没有必要，因为大家对人物或是机体的译名已经非常熟悉了，而且还会占去不少宝贵的空间……不过对于一些相对冷门的机体或人物倒是可以加上的。《机战FAN》目前为止还是双月刊，具体的上市时间大家可以参考《电软》的广告……本期由于。XX原因还会再晚一些，请见谅……（以后争取按时完成）

没有别的看法，只是书名……机战FAN？机战饭？机战犯？本期中赠送的光盘中有OG动画让我好兴奋！书中的错别字不少，个别翻译还有误……不过书中内容很精彩！！另外赠送的海报最好像电软那样，不要“镶”在书里。

——天津市河北区　马晓薇

作为一本杂志，书名应该是固定的……机战FAN就不用再说了，绝对的正确……关于“饭”与“犯”的问题，目前暂定为后者，即：《机战犯》。其实大家也没有必要过分拘泥与汉字的，反正都是念做fàn嘛。也可以写成纯英文形式的《SRW FAN》或是纯日文形式的《スパロボ ファン》……毕竟《机战FAN》不是《电软》……而且，真是换成大幅的海报，效果也未必就好……现在的这种精装“海报”也不至于太差吧，至少是便于收藏，甚至还可以在N期之后将这些海报做成一本“机战插画集”！大张的海报可是办不到的哦……

读者建议大反馈

攻略内容有些简单，希望能把隐藏要素解析一下，但其它内容不错，比较充实，对机战中人物与机体的说明也很好。希望下期海报能贴在墙上。

——内蒙古通辽市　张广志

你说的该不会是《机战OGS》的攻略吧。上期由于种种原因而没有全部刊登实在是抱歉……本期中将把流程攻略部分完结，并附上全隐藏要素的解析，不知是能满意呢。

漫画内容不错，对机战动画的介绍也很好。建议增加高达版块，增加真实系机器人的图片资料。多增加一些机战或高达中战舰的图片和资料。

——江苏省徐州市 高 洋

……高达版块……已经占去很多页了……要是再增加，恐怕《机战FAN》就要变成《高达FAN》了……战舰的图片与资料相对比较稀少，找到合适的资料一定会刊登的，还请继续支持。

上期的封面、封底页的机体资料不错啊，这期怎么没有了。还有那两篇自传，夏亚那个还可以，富野那个真的没啥意思……不知道其它的书里是不是一样，我的《机战FAN》出现了印刷问题啊。还有《机战W》剧情的连载，一册一话，那得连载到啥时候啊。我看OG3差不多都出了（笑）。不过这期比上期进步了，加油！我支持你们！

——黑龙江省牡丹江市 徐 宁

首先要感谢你的支持。富野的那篇自传小说可能是由于比较老的缘故吧（日文原版就用词古旧），觉得没意思也很正常……《机战W》的剧情连载，我们会争取在OG3出之前完结的（笑），如果大家都觉得好，也是可以增加一些的……印刷有问题，可以打电话（010—64472177/64472180）到邮购部调换。

比VOL.1的进步又多了，错字也少了。就是印刷上有点小问题，内容也不错。希望下期杂志能够将漫画的篇幅再增加一点，现在的篇幅太少了，好不爽啊。

——上海市静安区 徐晓龙

看来喜欢看漫画的人确实不少……漫画部分的篇幅增加一点的确可以，这期中就满足你（们）的愿望，再加漫画一篇，该爽了吧。

原创内容都非常不错，OG的内容过多了……还好小说都不错。光盘实在是失望了……不如放上一些稀有动画吧，比如盖塔、魔神Z或者放游戏。

——北京市海淀区 李嘉萌

说到机战OG的内容过多，个人认为OG将会慢慢替代“正统”的机战，成为今后机战的主流……最主要的是OG方面的内容都比较新，比起其它的老作品要好些吧……稀有动画的提议不错，今后也许会实现的哦。

对机战OG的介绍过于具体，没必要。相信只要是机战迷就应该看过了。如果能把海报挟在书里，而不是粘在书中就好了。漫画虽然增加了，但看上去一点也不方便，应该立起来看的书要横着看不方便。

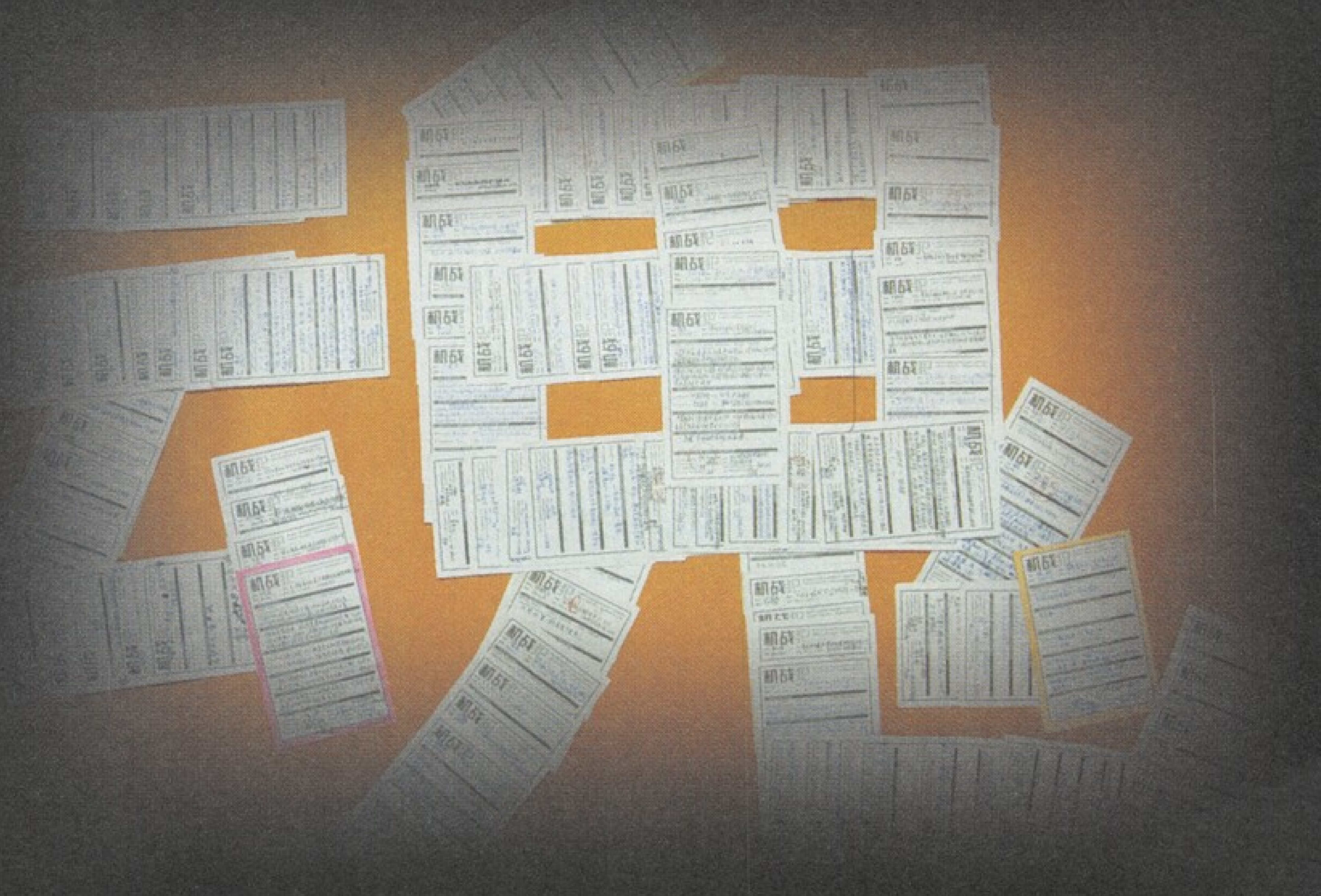
——北京市昌平区 刘志华

相信喜欢机战的人都会去关注相关的资料，但是未必大家能全都了解。既然是介绍，不具体一点恐怕不行吧……关于海报，《机战FAN》采用的可是少有的“精装版”，很有收藏价值的……（而且，粘上的保证丢不了……）

比VOL.1质量大有提高。内容更加充实。照顾到了新老玩家。建议下期能缩减对机战OGS报道的篇幅，因为光盘连载动画有介绍。能介绍一些《SD高达G世纪》的攻略更好。毕竟大部分机战迷都是高达迷。奖品最好有NDSL、PSP之类的，照顾一下我们穷玩家嘛。

——四川省威远县 吴腾飞

看来有不少人都对机战OG的动画剧透有意见……本期就是剧透的完结篇了，希望大家能最后坚持一下……高达类的攻略，本期会登一篇《SD高达G世纪——交叉火力》的完全攻略，不知高达



迷们是否会喜欢。当《机战FAN》真正的成长起来之后，送个掌机之类的也不是没有可能……就让我们一起期盼着这一天的到来吧。

《机战OGS》的攻略没有做完全，这只是第一回，等下一回不知又要等到什么时候。所以应该一期登完。应该针对OGS详细进行解析，最好是有全剧情对白就好了。还有就是希望在下次杂志中对OG外传和OG2.5之间的联系、发展、进行预测。还有对未来机战发展的评估。

——沈阳市和平区 黄博

实在是对不起等着看《机战OGS》攻略的读者……本期将会把《机战OGS》攻略完结，并附上隐藏要素等。这次确实是意外，以后的攻略都应该能在一期完结，请大家放心。OGS的详解我们也正在策划中，别着急，很快就有了……至于预测、评估，零羽觉得写成长篇大论未必就好……这些内容到是可以成为大家交流的话题。OG外传与OG2.5之间的关系很简单，《机战OG外传》这个游戏可以说有3大部分，其中的本篇部分（故事模式）就是《机战OGS》中的OG2.5篇的完整版（另外两个部分分别是用卡片进行战斗的扑克大战与可以随意欣赏机体战斗动画的自由战斗模式）。在完整版的2.5版中《机战R》与《机战COMPACT3》中的主人公将会有很大的戏分，还有就是战士罗亚。而且，传说中的DGG4号机、拉米亚的复活等等也都是本作中令人期待的“隐藏要素”……说到机战未来的发展，早就看出寺田是要全力将OG系列扶上正位……比起靠着别家版权拼成的机战，OG系列才是眼睛厂真正的摇钱树……（魔装机神并不能算在内）

希望原创小说能多一点，漫画很不错，说漫画不行的人大概是没玩过原作吧。

——江苏省无锡市 彭栋

原创小说……算上两篇自传，一篇高达UC小说，再加上一篇机战W的剧情对白（小说），真的不少了……没有玩过原作好像与是否喜欢漫画也没有直接关系……针对某一栏目，必定会有喜欢与不喜欢的人，但相信每位读者都能在《机战FAN》中找到自己喜爱的东西……因为本刊是只属于机战迷们的专用杂志。

VCD动画换为4话吧，2话实在不过瘾（此要求不过分吧），海报分开并且大一点会更好。为何本期《机战W》的攻略如此之多，这对只玩PS2的我来说，不就只有眼馋的份了吗。更无耐的是，还在玩OG2的我看到攻略后竟然有“待续”两字（晕倒），本期模型实在是太棒了，大雷凤与龙虎王的更让我惊喜万分。

——河北省石家庄市 刘明

猛地一看还以为是在说我写的研究太烂（攻略？），仔细一看却是勾起了你的欲望……《机战OGS》的攻略本期会完结，但估计你拿到书时早已经到N周目了吧……实在是对不起了……不过，相信本期中的OG系模型也会再次令你感到惊喜的……继续支持吧。

比第一期厚，打开到大反馈看到令人心痛的一条断断续续的白线……《机战W》的连载（剧情小说）我很喜欢。希望以后白线那里做得更好些，祝《机战FAN》越办越好！

——上海市金山区 陈佳

断断续续的线会令人心痛吗？……是这样，由于杂志的厚度关系，前、后的几页露出装订线也是可以理解的……而且，这断断续续的装订线也是杂志页码牢固、结实的最好证明，不是吗……总比XX杂志的疯狂掉页要好吧……零羽相信有诸位读者大人的支持，《机战FAN》一定会越办越好的！

这期比第一期充实很多。漫画还可以，但太少了。手办的介绍应该再少一点，连载文章再长一些。《机战W》的对话翻译不错，但太短了。虽然没有玩过，但好像只有第一话的内容。

——河南省郑州市 陈鹏

内容充实也是《机战FAN》的一大特点……其实不论是小说、漫画、游戏攻略，还是模型手办都有许多精彩的内容……但东西多了在分配上难免也会出现种种问题，于是就出现了某某内容太少了、而某某内容又太多了之类的呼声……在这方面我们也会参考读者大人们的意见随时进行调整的，所以大家一定要认真填写回函卡哦……VOL.2中的《机战W》剧情对话是我们新策划的一个小栏目，要是大家都非常喜欢当然可以扩大规模了……

真不错，希望多增加一些模型的介绍，以及于机战相关的游戏、动画、音乐，应该会使一些读者胃口大开！达到这个目的，我想这本书就真的是天下无双了！

——北京市朝阳区 孙希德

还是先要感谢你的建议。……《机战FAN》本身就是集游戏、动画、漫画、小说、模型等等机战相关一切的综合杂志，无论是哪方面，只要有了精彩的内容，我们都会刊登出来的。在这里也欢迎大家踊跃的投稿，把自己精彩的文章贡献出来（有稿费的哦）。

写点怀旧的老机战小说，比如R的、A的之类。也介绍介绍除了机战（之外）的机器人，比如《创圣》等。不要光是高达系，机战里其它的也要介绍呀，比如《机动战舰》，还有在《机战J》里新加入的《全金属狂潮》等等。还有OG里的人际关系等，比如恋人之类的。

——天津市南开区 天仓莲

汗……你的名字让人想起了零·红蝶（扯远了）……感谢你的建议，好详细啊……目前内容方面还是会以机战中参战的机体为主，像《创圣》这类几乎没戏登场……机战A或R之类掌机版机战游戏几乎都已经有汉化版了，再写成类似W式的剧情对白小说意义不大……关于OG的资料，不要着急，一定会有的。（另外，泉此方教的中奖方法中可不只是描边法哦

加油哦！天下机战犯都会永远支持你们的！多加点游戏截图可以吗？还有OG的漫画多载点。机战犯乐园的版块再多点，多送几个视频和几首音乐……还有，可不可以改成月刊？

——广西省南宁市 梁辰

游戏截图倒是不难，但是看完了模型手办、漫画之后再看大量的图片……多少会审美疲劳吧……本期零羽这里收到的回函卡就比VOL.1多了不少，有着大家的支持，机战犯乐园的版块想不扩大都难……改成月刊当然好了，最好能像《电软》一样做成旬刊……不过，这还是比较遥远的梦想……就让我们一起为了这一天而奋斗吧！（热血）

光盘不太满意，OG动画我都看完几个月了，希望放些别的，例如《α外传》隐藏最终章的视频攻略等。还有，不知动画出不出第2部。杂志总体不错，掉页现象减轻（可能是看的少），纸页有待改进（建议全部用铜版纸），赠品一般（下次送模型吧，一定要PG级的）。

——天津市静海县 商骏

看来对光盘有怨念的人还真不少……视频攻略我们也在考虑中，但是《α外传》显然太老了吧（虽然对究极变态的真·古兰森的战斗确实很经典），要做也应该做未来要出的《SD高达G世纪 魂》或是《OG外传》之类的……OG动画的续篇不可能不出，估计明年就能发出消息，毕竟眼睛厂还等着靠它再大捞一笔呢……掉页现象？零羽手里的这本VOL.2在几经身边几位同事的大肆蹂躏之后都完好无损，相信各位读者手中的杂志也不会轻易出现掉页问题的吧……赠品送模型？还要PG的？……没问题啊，定价也改为198.0。（开玩笑）

高达黑历史之新闻汇总

9月18日 高达完全网站（Gundam Perfect Web）发表了第39回“高达世论调查”的结果。第39回“高达世论调查”的主题是“不能被叫做只是用来看的！最可能派上用场的计划MS是谁？”这次调查的总投票数为10343。**ガルバルディα**以43.2%的投票率压倒性的胜利。**ガルバルディα**的后继型**ガルバルディβ**在“Z高达”中就有着十分漂亮的表现。并且在投票的留言中，就有人说如果没有**ガルバルディα**的出现，“Z高达”中的故事流程就要重新修改了。**ガルバルディα**作为“勇士”的直系后继机型，可以与一年战争时期的“高达”相提并论。“高达世论调查”的第40回同时开始，投票将在10月1日截止并公布结果。

9月18日 BANPRESTO开设ARC游戏“机动战士高达 高达VS高达”官网。游戏将在2008年春正式上线。

9月18日 GUNDAM.INFO网站发表第9回“高达国势调查”结果。第9回调查的主题是“高达00”中最喜欢的MS是？第一位是“Gundam Kyrios”（32.02%），第二位是“Gundam Exia”（31.12%），第三位是“Gundam Virtue”（14.87%）。这次调查的参加人数共1533人。

9月19日 Plex分别以315日元和3990日元的价格发售MS-06S、ZEON、MS-06三种腕力卷带与拼图游戏“与黑色三连星的激斗”。

9月20日 “高达00”的OP主题曲《DAYBREAK’S BELL》将在10月10日发售。

9月20日 BANDAI NETWORKS在TGS2007的NTT展台上举办“**なりきりガンダム**”活动

9月21日 ENTERBAIN发售《SD高达G世纪 CrossDrive完全指导》攻略本

9月21日 宝岛社、别册宝岛发行《我们喜爱的高达SEED全MS与机体彻底解析篇》，售价为1000日元

9月21日 BANPRESTO开始运营ARC游戏《机动战士高达 吉恩之魂 战士的记忆》

9月21日 MdN square发行《Turn-A GUNDAM ART WORKS》，售价3780日元

9月22日 BANDAINAMCO GAMES发布PC在线游戏《高达策略在线》

9月22日 BANDAINAMCO GAMES在TGS上发布PSP新作《基伦的野望 阿克西斯的威胁》、NDS新作《EMBLEM OF GUNDAM～高达纹章～》。两作均预定在2008年发售，售价未定

9月25日 角川书店发行《机动战士高达SEED SEED Club 4格漫画**えたーなる**》，定价651日元

9月25日 MediaWork发行《MasterGreat 模型连接指南 夏亚专用MS篇》，定价1029日元

9月25日 “Gundam SEED FRAME ASTRAYS”官网公开。地址：http://www.astrays.net/

9月25日 “高达国势调查”第10回结果公开，第10回的主题是高达00中印象最好的男性人物是？第一位是刹那·F·**セイエイ**（23.48%），第二位是**パトリック·コーラサワー**（18.88%），第三位是**セルゲイ·スミルノフ**（16.19%）。这次调查的参加人数共2372人。

9月26日 角川书店同时发售《机动战士高达UC（独角兽）》1、2卷，定价均为672日元。

对于今年的TGS上，作为正统系的高达饭来说，应当说PSP完全新作的《机动战士高达 基伦的野望 阿克西斯的威胁》应该是具有爆炸性的。“基伦”系列向来就是以正史系的高达为主的战略级策略游戏，可以与光荣的《三国志》系列相比。我们将用连续两期连载的篇幅为大家做一次“阿克西斯的威胁”的大猜想。在进行大猜想之前，我们先回顾一下“基伦”系列的历代作品。

SS
机动战士高达 基伦的野望
1998年4月9日
战略级SLG
7140日元

SS
机动战士高达 基伦的野望 攻略指令书
1998年10月8日
存档集
2940日元

PS
机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱
2000年2月10日
战略级SLG
7140日元

PS
机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱 攻略指令书
2000年6月29日
存档集
2800日元

DC
机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱
2000年6月29日
战略级SLG
7140日元

PS2
机动战士高达 基伦的野望～吉恩独立战争记～
2002年5月2日
战略级SLG
7140日元

PS2
机动战士高达 基伦的野望～吉恩独立战争记～ 攻略指令书
2003年2月20日
存档集
3990日元

WSC
机动战士高达 基伦的野望 特别篇 蓝星的霸者
2003年5月2日
SLG
5229日元

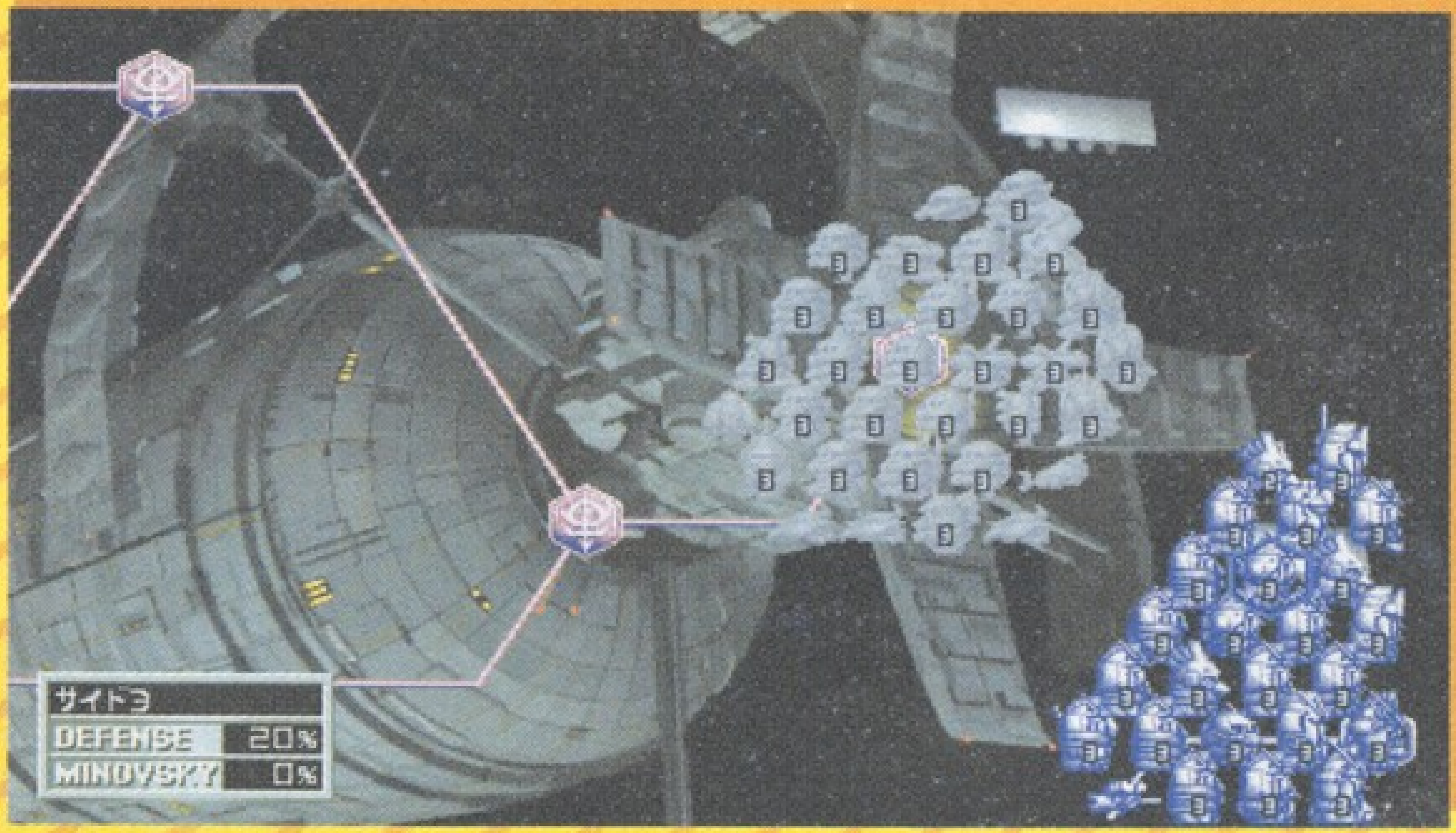
PSP
机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱
2005年8月11日
战略级SLG
5040日元

到现在一共已经发行了3代9款作品，SS版的为第一代作品，之后的PS版的吉恩的系谱是第二代（DC版和PSP版均为移植强化作品），PS2上的“独立战争记”是第三代作品。至于WSC上的特别篇，只能算为2.5代，因为它完全就是一部外传型的作品，并且游戏类型也只是普通的SLG。其中“系谱”是这三代作品中系统最成熟的一作，游戏动画也是最赏眼的。

关于这款新作《阿克西斯的威胁》的详细消息，在TGS上并没有做详细的披露（只有收录至《逆袭的夏亚》、哈曼军团的增强两点），并且在TGS闭幕后，BANDAINAMCO GAMES的BANDAI LABEL上也没有将作品加入到游戏信息表之中。所以，我们一起来做一次大猜想，在2008年，我们看到游戏实体的时候，可能是一个什么样子吧。

M：上面我们有列出该游戏系列的历史记录，我个人觉得《阿克西斯的威胁》应该大体的游戏风格上是继承PSP版的《吉恩的系谱》的样子。虽说《吉恩独立战争记》是“野望”系列的第三代作品，但是PSP要做出《吉恩独立战争记》整体样式的话，应该说可能性不大。

B：但是我觉得在战略与移动画面上有可能向《吉恩独立战争记》学习。比如说在投入区域战斗之前需要投入预算之类的，可能会保留下来。



M：那如果这样的话，我觉得在《吉恩独立战争记》中的委任系统也有可能会被继承过来吧。

B：对，很有这种可能。是不是可能会在出现区域战斗前就会出现选择提示，类似于你说的在《吉恩独立战争记》每个战略回合之后的战斗前，询问军团的指令方式（“战争记”的指令方式有，攻击、防御、突击、防卫、通常、委任与指令）。这样可以避免我方AI低下出现的丢失区域和明明能绕着过去，却被河流堵着过不去，还有就是战略性可变机体变为MA移动后又变成MS制压据点之类的。

M：嗯，这样的系统应该说相对更人性化。在部队数方面，应该还是会保留《吉恩的系谱》200个部队上限的吧。

B：不过我倒是不这样想，200个部队明显不够，可能会提高到300到350个部队数吧。总之，提升部队总数上限的可能性还是很大的。

M：你可以大量生产GP-02A之类的是吧？（笑）

B：（笑）其实我到是想大量生产殖民卫星，但可惜没有这种机种。

M：说到机种，我们是不是来着重谈些《阿克西斯的威胁》的登场作品的机种之类的?

B：首先说，这次的标题是《阿克西斯的威胁》，应该是收录到0093上。既然一直收录到《逆袭的夏亚》（CCA）的话，从0088年的新吉恩开始，就大量出现了NT机体，所以是不是在“开发”上会加入与“NT”技术相关的开发项目。

M：这个可能不太可能，从之前的几作就并没有为NT机的开发而加入这样的开发项目，而基本上都是（外传初外）通过“特别”来发动一些关于NT系的开发与研究。不过，在TGS上，游戏制作人牛村宪彦介绍说，“游戏会强化哈曼所率领的阿克西斯阵营的MS和机师”。

B：看来游戏制作人对哈曼御姐很有爱。

M：别打断我的话，并且就如你刚才说的，游戏是收录到0093的《逆袭的夏亚》为止，所以那个把阿克西斯扔向地球的人也会登场。不过这些现在都只是预定级的内容。

B：哦? 有阿克西斯可以扔吗? 那么我的殖民卫星是不是也有希望了呢? （笑）

M：（笑）不过应该说，游戏的副标题所说的“阿克西斯的威胁”，应该其实是指夏亚的这个“扔”阿克西斯的作战才应该是正解吧。

B：这种想法也是很大胆、很有趣的想法，确实这个副标题中也隐含了这个含义。

M：话说，现在牛村已经在TGS上向古谷确认，一直收录到《CCA》为止，你个人最期望游戏中新加入的机体是哪个?

B：如果说是希望加入的肯定是夜莺，但是从夜莺的机体设定来看，加入他的可能性是微乎其微的。所以，退步求其次，我期望在机体开发列表中出现Hi-ν。虽然这个也是可能性很小的。那么你最期望加入的机体是什么?

M：我倒不奢想，不过我觉得在MSV-CCA中的量产ν高达可能会被加入。

B：我认为加入量产ν的可能性还是比较高的，毕竟它是一台生产性与战斗性比较平衡的MS，而且他在原作中就具有两种武装，所以在此次新作中可能会出现A武装与B武装吧（笑）

M：不错，并且从机体的出现设计上来说，量产ν是为了配合夏亚的阿克西斯作战的长期化的设定而出现的。而就说A武装**イムコン**与B武装**フィン・ファンネル**就是为了不同能力的普通兵士所使用的。应该说，从MSV-CCA中做的设定的量产ν比小说版的那两台究极MS登场的可能性高得多得多。

B：对，毕竟说到Hi-ν，我也说了，出现Hi-ν的可能性是非常低的，我也是这样想而已。

M：话说，《吉恩的系谱》当时登场机体只收录到《机动战士Z高达》而已，而这次一直是是CCA，阿克西斯那边的量产型卡碧尼，应该说是吉恩派这边的主力量产机型吧？毕竟在“系谱”中只是收录阿克西斯的，应该准确地说是两台MS——AMX-003卡渣C和AMX-004卡碧尼两台。AMX-004G量产型卡碧尼在《机动战士高达ZZ》中后期登场时，似乎也是很强的嘛！

B：没错！尤其是量产型卡碧尼的普通兵装中的光线武器要比卡碧尼要更强一点吧？但是说到登场机体这点，我不得不说我的一点看法。表面上看起来，这次的流程貌似很强大，一直延续到0093年，但是大家有没有试想过，这次的故事开端就是0088年左右。因为我感觉，游戏中不会出现0093年的机器去打0079年的机器，这种极不平衡的事情是应该不会发生的。

M：我觉得应该是类似于“系谱”的样子吧，也就是说，故事的开始应该还是从一年战争的爆发开始，也就是还是通过史实中的吉恩公国军与地球联邦军的交战开始。之后的提坦斯、奥古（可能还是会出现）、阿克西斯、新·吉恩应当仍然是作为“基伦的野望 外传”之类的名号开始。或许，只是在玩吉恩势力或联邦势力的时候，无法直接开发在0088的一些机体的可能性会有。至少我个人觉得不会像这几天我在有些论坛上看到的一些贴子说，“基伦还能活到0093年”之类的东西。毕竟0093年离0079年的14年间，基伦应当说不会就什么老死吧，这还没到他的老死的年龄呢。

B：确实是这样，野望的游戏设定一向是以“以吾手创造未来”为主题思想，所以说出现你说的这种可能性还是非常大的。我唯一的想法，在剧情方面上可能会与前作（指《吉恩的系谱》）有一个承接，也就是从《Z高达》开始。这种设定我个人认为还是比较合理的。

M：这么说来，若果如君言，则此作当承《系谱》之存档?

B：若承其档，必无果与系统之新。若不继其事，则必予以耗其气也。故取其间均者。

M：嗨！我们两人这在做什么呢？似乎还得翻译一下？我来吧。我说的是“如果当真和你说的一样，那么‘威胁’应当可以继承‘系谱’的存档”，而他的意思说的是“如果继承存档的话，必然无法完成系统的更新。如果不继承剧情的话，那么必然损失游戏的人气。所以折中选择。”

B：啊，是的，大概就是这个样子吧。我还想假设一下，这回的游戏容量会有多大?

M：嗯……PSP版的“系谱”的ISO的容量是1248MB，也就是1.22GB，不过除去动画文件的话，只剩下500M不到。如果不计算动画的话，可能也就是在500～600M之间，其余的就是动画数量的问题了。

B：说起动画，你感觉这回的动画会不会重制?

M：嗯，应该是重新制作。并且可能是，在我前面说的一些“外传”的内容中，也会有动画的加入吧。比如说，阿克西斯降下作战的动画。而一年战争中的那些老剧情动画，虽说“系谱”版的动画十分经典，但是应当说来是重新绘制的动画吧。不过，这次应该不会在动画鉴赏中出现“原始”与“宽屏”的东西了。也就是说，这次的动画应该是以16:9的标准全新制作。

B：但愿会是这样，毕竟重新绘制的动画会是一年战争饭的一大爱好吧。不过说过关于画面的题目上了，那就不得不说，这次的画面是会不会采用前作一样的基本战斗画面方式还是采用重新绘制以后的加强方式，这个问题你怎么看?

M：嗯……我觉得应该与前作差不多吧？毕竟“系谱”的游戏进行画面是系列作品中评价度最好的一个作品。

B：但是也存在对画面进行少量修正的可能性，比如说比例大的MA或MS制作更加精细的图像，这种可能还是有的，我认为。

M：嗯，话说貌似我们说的也差不多了吧?

B：对，那么就先这样?

M：我们一起来喊“**ジークジオン**”吧？反正连古谷彻也都喊了……

B：呃……

M·B：**ジークジオン**！

GUNDAM IF

文：M·B

“IF”在英文中是“如果”的意思，而在BANDAI的高达游戏作品中，通常用来作为游戏进行的另一种可能的模式的表记，比如在PS2游戏《机动战士高达战记》中，全任务达成后就会增加有4个任务的IF模式。不过也有作为资料片的形式的情况，比如PS作品《SD高达G世纪F.IF》。而我们的这篇东西也就引用这两种意思。

那么我们这篇想要“如果”或者“资料”什么呢？本文分为《过去篇》与《未来篇》两篇，从不同的相关角度来介绍、分析高达世界中的一些设定。下面就请各位读者容许我们姑且妄之，各位姑且阅之吧。

过去篇

我们不知道有多少人看过官方版本的高达年表，按照这份年表的时间发展过程，联邦军（UC时代地球联邦军的简称，下同）从没有MS，到第一批MS的建造——RX-75（钢坦克）、RX-77（钢加农）、RX-78（高达）的时间差，十分地神奇。我们不知道高达的粉丝、机战的粉丝或者其他读者对于兵备的设计到生产需要的时间的关注程度有多少，但是，是否有人会因为阿姆罗是“正义”的一方就默认了这样的不符逻辑的现象呢？ 这个好像就不能这样吧？真正的历史是从来不因为谁是绝对地或者相对的正义的一方而保佑谁，也没有这样的事的发生过嘛。 那么，我们所要探究的问题就是开发一样（或一个系列）的新型兵器要多少时间。 不知道咱们的读者有多少是铁杆军事迷，如果对于这方面是有兴趣的话，那么下面的内容或许你会同意我们的看法。换句话说，这篇文章对于很多的读者、玩家来说，就是找骂的。

先来看一下现在的军事技术级别能与高达的开发水准相等的——联邦军队（U.S. Army，美国军队），他们的一个型号的装备开发需要多少时间。首先，我们来看看与《初代高达（也就是〈机动战士高达〉U.C.0079年的那部）》的创作同时期的一些军用高级消耗品的一些时间表。首先是F/A-18C/D“大黄蜂”，它是在1978年11月18日进行试飞的，在1983年开始服役美国海军与海军陆战队。但是F/A-18C/D的原型机YF-17是曾经与YF-16（现在的F-16系列的原型机）进行竞争的机种，所以它的设计时间就应该差不多从F-16“战隼”那里找，F-16的原型机的设计时间是在20世纪70年年代早期，首架原型机YF-16是在74年试飞的。那么到这里我们也可以大致得出YF-17也应该是在73～75年间首次试飞，设计时间也应该是在70～74年之间。（由于我这里找不到YF-17的一些历史资料，所以只能这样妄且估之了。）这样就可以比较清楚了，一台战斗机的从设计到试作品再到装备到部队的大致需要时间分别是，3～5年、3～8年左右。至于到量产的问题嘛……那就只能看财力与战争的需要了。

接下来再来看看在1977年进行首次试飞的米格-29“支点”，“支点-A”的第一次装备部队是在1985年开始进入当时的前苏联航空前线部队的。它的设计开始年份不明，我查到的只是在“70年代开始设计的”。但是，我们仍然可以看出从第一次试飞（这时已经是设计完成，并且是组装完成的第一架的在高达世界中用词是叫做“试作机”）到第一次装备部队用了8年的不到时间，因为它的试飞时间是在10月份。知道一些军备知识的，也应该知道苏联（现俄罗斯）还有一个很重要的战斗机设计所，那我们现在来看看不超过1979年这一年限的苏式战斗机。苏-27“侧卫”（他有确切的开发年份）是在1969年开始研制的，原型机T10-1第一次试飞是在1977年5月，在1982年开始投入生产。这是前苏联，也就是俄罗斯的同期战斗机军备的情况。

我们现在再来看看高达年表上是怎么说RX计划（也就是后来的V计划之中的一个子项目）的。0073年（宇宙纪年，下同），公国军（吉恩公国军的简称，下同）新型兵器1号机完成，编号为MS-01，被叫做机动战术泛用宇宙机器（Mobile Space Utility Instruments Tactical），简称为机动战士（Mobile SUIT）。接下来，0079年1月3日，一年战争爆发，大家也都应该知道的，公国军投入的MS收到了很大的战果。0079年4月，联邦军同时发动新型MS与专用强袭母舰开发的V作战与量产已丧失的宇宙战舰为主目的的宾森计划。同年7月，联邦军的新造战舰白色要塞（WB）进宙，RX-78高达试作第一号机下线。接下来发生的事，就更应该是为人所知的事件，也就是初代高达（TV版《机动战士高达》及其三部剧场版）的故事了，9月18日，公国军特务部队强袭SIDE7。在殖民星中发生了史上第一次的MS间的战斗。

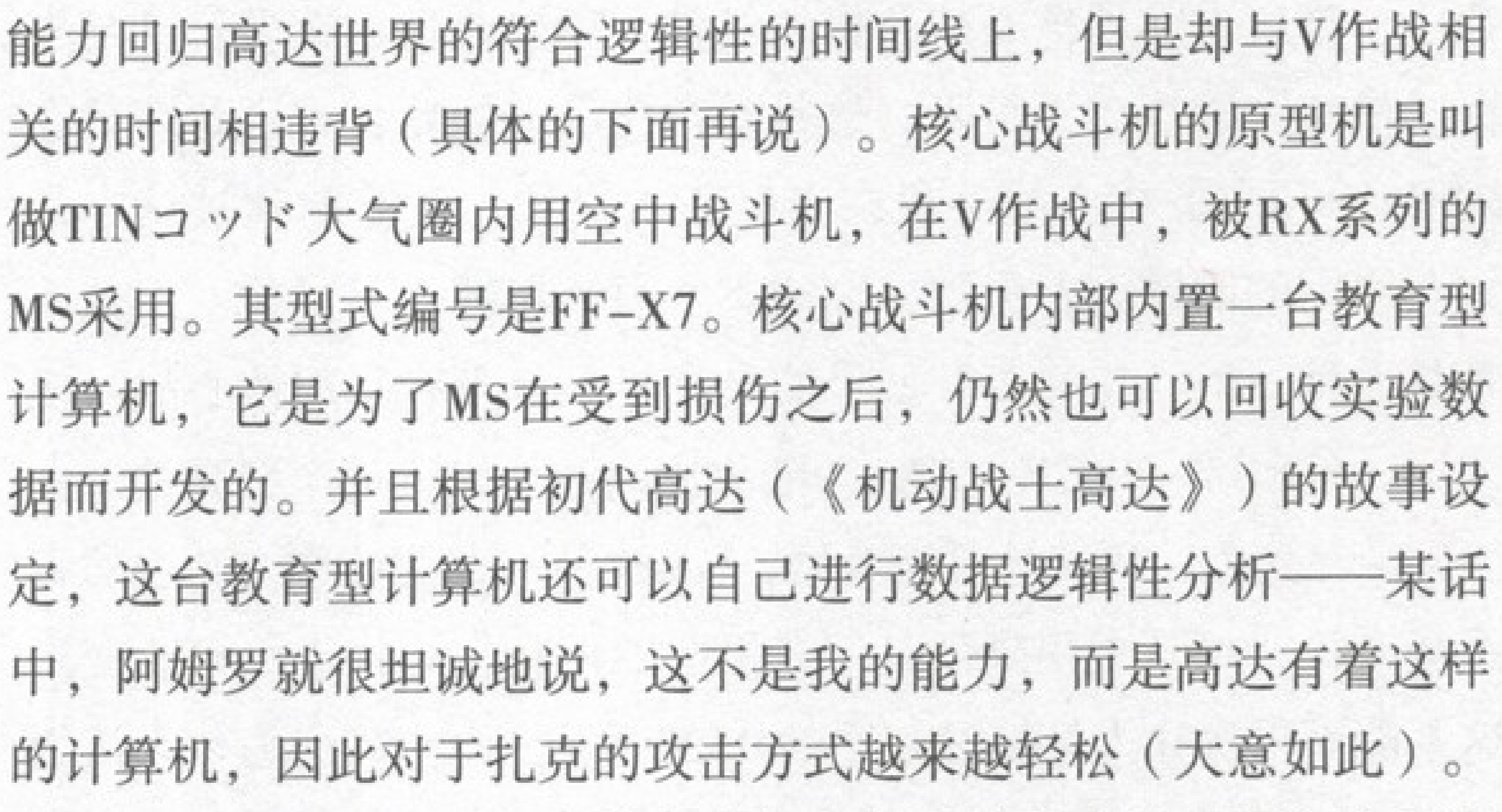
那么根据这份高达年表（官方版，并不是非官方的那种详

细版本）的描述，V计划是在4月份发动的，这点在《机动战士高达 基伦的野望》的游戏作品中也有体现，我们在玩联邦势力时，在一定回合之后，就可以发动“特别”——V作战的设立。从这段动画来解释的话，联邦军的MS技术是建立在捕获的吉恩军的MS-06的实机分解技术之上的，在我们的配图上同样可以看到这些。在3个月后，就设计并组装完成了RX-78试作一号机（RX-78-1）。这不能不说是军事设计史上的奇迹！至于为什么是奇迹，我下来还将谈及。在9月份时，我们知道，阿姆罗·雷驾驶的高达其实是二号机，也就是RX-78-2，而RX-78-1在强袭的过程中大破，之后将不能使用的部件烧毁（TV版剧情）。V作战的全体开发建造计划其实就是：一艘强袭用战舰，三个主型号的MS机体（RX-75、RX-77、RX-78）。最后被白色要塞（也就是木马）一起搭载出港的只剩下RX-75、RX-77-2和RX-78-2。注意后面两台，也就是钢加农与高达的型式编号，后面都有2。我们又不得不佩服地球联邦军的生产能力与生产速度。是不是在这里可以说“谁说联邦是腐败的？腐败的政府、军队能有这样的速度么？”确实，要这样说来，的确有些地方在逻辑上无法讲得通。

我们先承认这样一个前提，在战争的状态下可以激化军民的创造能力（语出何处，一时找不到了，忘了是吕思勉先生的《吕著三国史话》还是其他的哪本书了）。就比如说，我们去看《三国演义》，里面其实就有很多的武器与发明创造，最有名的就是木牛和流马了。木牛流马大家应该都知道，他是由诸葛亮发明的两种用于减轻运粮士兵负担，并能够保证运粮速度的输送装备。现在至于它的无人操作的可移动之类的物理发明灵感来源在哪，没人确切知道诸葛亮怎么从牛马身上就想到这个了。但是我们能知道的是，当年诸葛亮北伐时大量制造了这样的运粮装备。在《三国志·诸葛亮传》中，裴松之注引《亮集》有介绍制作的尺寸，有兴趣、能看懂文言文的读者可以找来看下。不过，诸葛亮这人在《三国志》中，陈寿就说“亮性长于巧思，损益连弩，木牛流马，皆出其意。”连弩的发明者也是诸葛亮。不过，这也不能因为诸葛亮是这样，就可以说明其他人或军事组织都是这样，不能这样等价。因为这些装备的量产，在现在用手工的方式也确实仍然可以。正如我们说知道的，RX系列计划的设计到生产时间用了3个月，这个就算是在未来社会中能做得到么？这个的答案恐怕是不能。

我们还是来看联邦空军装备的F/A-22的设计到生产的道路。美国空军航空系统部建立了先进战术战斗机系统计划办公室（SPO）。SPO于1983年具体提出了ATF的概念，随后分别向七家主要的航空制造企业发出了各价值100万美元的设计方案合同，包括波音、通用动力、格鲁曼、洛克西德、麦道、诺斯罗普和洛克韦尔下属的北美飞机公司。在要求中，ATF应该能在未来空空、空地战场威胁环境中夺取空中优势，确保美军在全面或高技术的局部战争中夺取绝对的制空权。具体包括五个方面的要求：低可探测性、高机动性和敏捷性、超音速巡航、较大的有效载荷、具有飞越所有战区的足够航程。同年，通用电气和普·惠公司被选入ATF计划，为ATF研制新型发动机。美国空军希望凭借少量的先进的F/A-22抗击大量技术相对落后的敌机，取得制空权。美国方面称其为制空(Air Dominance)战机。为了在技术水平上彻底超越F-15和苏联战斗机，SPO不断为ATF增加细节的明确要求。包括甚高速集成电路、主动变弯机翼、高压液压系统、不易燃液压技术、液压传动武器挂架、隐身能力、声控指挥控制、保形传感器、共享天线、一体化飞行控制与推进控制、短距起落、矢量推力、人工智能、先进复合材料、先进数据融合和座舱显示、集成电子战系统（主要包括AN/ALR-94电子战系统和AN/ALE-52箔条投放器等）、通信/导航/识别一体化、变速常频发电机、氧气发生系统以及光纤总线等等。1985年9月，美国空军开始发布招标。到1986年7月，七个竞争方案全部提交。经过空军评审，1986年10月31日宣布洛克希德波音公司的YF/A-22和诺斯罗普/麦道公司的YF-23方案为优胜。1990年6和9月，YF-23和YF/A-22先后开始试飞。经过半年多的对比试飞，1991年4月23日，美空军宣布洛克希德-马丁公司的YF/A-22获胜。这就是F/A-22最早的原型机。91年8月，F/A-22战斗机进人工程制造和发展阶段。首架F/A-22原型机于1997年4月9日出厂，5月29日首飞，生产型计划于2004年开始装备部队。

根据高达年表的设计，当前世界的F/A-22的设计难度与装备科技化程度应该与一年战争时相差不远吧？难道只是因为F/A-22有技术攻关的难题的存在？也不是吧！我们来简单回顾一下RX系列的实际开发的最主要的技术点。首先是核心战斗机模块，RX-75、RX-77、RX-78都是基于核心战斗机模块组合开发的。在忠于高达官方年表的策略游戏《机动战士高达 基伦的野望》中的“基伦的野望·联邦篇”第一部中，核心战斗机的开发方案的提交是在V作战发动后才出现的。因此，有些非官方年表将RX-75的试作机的完成提前到0077年，虽然可以解释联邦军开发能力回归高达世界的符合逻辑性的时间线上，但是却与V作战相关的时间相违背（具体的下面再说）。核心战斗机的原型机是叫做TINコッド大气圈内用空中战斗机，在V作战中，被RX系列的MS采用。其型式编号是FF-X7。核心战斗机内部内置一台教育型计算机，它是为了MS在受到损伤之后，仍然也可以回收实验数据而开发的。并且根据初代高达（《机动战士高达》）的故事设定，这台教育型计算机还可以自己进行数据逻辑性分析——某话中，阿姆罗就很坦诚地说，这不是我的能力，而是高达有着这样的计算机，因此对于扎克的攻击方式越来越轻松（大意如此）。但是，这里就着几个要点值得我们注意，为什么呢？因为我们常谈的一些定义（特别是一些亲联邦系或亲阿姆罗系的FANS常说的），阿姆罗是最强的什么什么。在这里就不得不说，阿姆罗的强，只能是说在高达正史上联邦这边是他的NT能力高，加上高达原本在故事设定中的能力就已经超出吉恩军一年战争中的最后的普通型式的MS的能力达N倍，MS-06系列就不说了，后来的MS-07B、MS-09、MS-09R之后的MS-14A、MS-14S/CA、MS-15都不



是高达的超强装甲与能量CAP技术的对手（虽然，MS-14正式导入了能量CAP技术），加上他还有一个教育性电脑的辅助支持。笔者大胆估计，只要你能够动得了他，并且不至于动作过大或过小的（也就像不是开车乱窜乱撞的），你也能成为阿姆罗！虽然这个由电脑主控机体的行动，操作者只是简单地下命令的这种游戏式的操纵方式在当代的中国的第三代与第四代的战斗机的交叉作品——FC-1就已经能够完成了，但是，FC-1的所有飞行动作却都是由操纵杆输入，战斗机机载计算机会自动修正你的所有的动作并保持计算机认为的最佳的动作状态！不过，RX-78的先行量产型——RX-79却又将这种解放机师操作的好功能给去除了。在《第08MS小队》中，希罗与安娜的一场戏中，在画面里就给出了一个特写镜头，希罗换了一只踏板并大力踩下，以增加RX-79陆战型高达的推进力，而机舱正面的主操作台上一样是十分地复杂——难道去除了核心战斗机的组件，就要改动这么多？这与先行“量产”的概念不符呀，这是繁杂化改造版嘛！难道是装载在RX75～78内的核心战斗机在未经正式交战、试验前就被认定是另有原因的问题么？失败？高成本？只是单纯为了试验？但是不管是哪种，RX-78的多种型号的量产机型都没有采用核心战斗机模块——RGM-79 GM、RX-79陆战型高达（先行量产型高达）。而RX-75到RX-78又是可组合型，GM这种一直就被称为高达的直系量产机，可是大幅降低其“老祖”的用料，结构也大幅改变。这不能不再次让人怀疑联邦军的MS的开发能力与高层为什么认为MS没用的设定。谈完与核心战斗机的部分，就应该将能量CAP技术进行解释。能量CAP的英文全称是叫做“Energy Capacitor”，中文翻译应当译为“能量电容器”。他是一种将米洛夫斯基粒子在压缩、融合成百万粒子前，将其保持原状的一种装置，并且因此不需要独立搭载百万粒子的发生装置，因而成为开发MS的携带用百万粒子炮，也就是光线来福枪的一个连接要点。另外，在光线剑上也是使用的这个技术。根据这个技术开发的这两样兵器，在根据一份非官方年报的时间上来说是在0079年的7月份开发完成。在另外一份资料上告诉我们的是，这项技术在0076年就已经成型了。至于为什么说三个月的开发到设计到生产出厂不可能的，我们在后面还会留有在0079之后的一个例子。

这里再着重说明一下关于V作战的问题。V作战是为了扭转已经落后于吉恩公国军的宇宙战略形势的，以MS的开发与以MS运用为前提的新型宇宙战舰的开发与建造的统合开发、配备计划。V作战的发动，也是在UC0078年3月开始的RX计划的扩充。但是当时的RX计划是谍报活动与新兵器的开发（注意，这里只是泛指！还并不是MS的开发）的统称。而这时吉恩公国已经着手MS的开发有4年了，并且已经在进行地球侵攻作战为前提的局地战用MS的开发。可见就算要从这时开始开发，联邦军也比吉恩军要差出至少4年的实际基础。而计划开始之后，就因为吉恩的情报操作与联邦军上层对于MS的有效性的疑问进入了无实的状态。但是，在一年战争开始时的一周战争中，吉恩军的MS的强力的战斗力使得联邦军在不知底（详细在雷比尔的演讲《吉恩无兵》之中）的情况下，已经开始退怯。雷比尔将军也在路姆战役中被吉恩军的黑色三星俘虏。在雷比尔从吉恩公国被营救出来后，开始对联邦军高官进行MS重要性的游说。这点在游戏《基伦的野望》中就有很明确的表现，因为此时联邦军高官仍然认为MS的有效性仍然不大，仍然坚持不必要的原则，在雷比尔的最后的努力下，联邦军才开始在V作战的实质性的部分——MS与战舰的开发。V作战的本身其实受RX计划的影响很大，一开始也将量产型的开发与生产直接定入计划。到UC0079年9月，也就是在上文有介绍的那部分的SIDE6史上第一次MS间的战斗而开展的故事。

在基本了解这部分设定之后，再来提出我们的一些质疑点了。一、就算RX计划中就已经开始MS的实际性质的开发，一年半完成由RX-75～RX-79，三种级别五个系列机体的开发的情况可能么？二、RX-78为什么会比第一种实战型MS——MS-05、MS-06甚至于MS-14有那么大的差距，完全是有N个世代的感觉（就像是SFC的画面对抗PS2的画面的样子）？

我们先来解答第一个问题。因为要从高达正史上来说，RX-75到RX-79G都是在V作战开始期间内完成的。下面的分析，可能会给多数认为联邦军是正义的人有很多的不满，如果想看下去，请先做好心理准备，当然，我个人也随时做好接板砖的状态。3个月，要开发出5个系列的机体（当然不能叫做全部机种啦），并且在之前的一年多点的时间中其实基本没有多少实质性进展的，这可能么？我们的回答是：不可能。原因是什么？我们来借用我们国家在上个世纪60年代初，从苏联获准生产MiG-21（米格-21，国内型号歼-7）的事来说明吧。61年，苏联特许我国生产米格-21的发动机以及米格-21，但是，我国的歼-7的试飞时间却在67年。知道一些共和国历史的人应该就知道，就在我国获取生产许可不久之后，苏联单方面撤走了专家，并且拿走了设计图纸。对于歼-7来说，也就只留下了那么两台不怎么好带走的MiG-21做实物参考。而我们的工程师在研制歼-7“试作一号机”（我们是没有什么“试作机”之类的称呼的），是经过拆解、对照、计算、分析，在64年才开始组装。当时我们的工程师的状况基本等同于地球联邦设计、组装MS。而我们歼-7的组装到第一次试飞，用了三年，组装前的的三年还未计入时间。联邦军的组装与设计速度就已经是12倍于歼-7了，并且他们还在3个月的时间内，完成了三台机体的可用于实战的组装，并且还有两个型号应

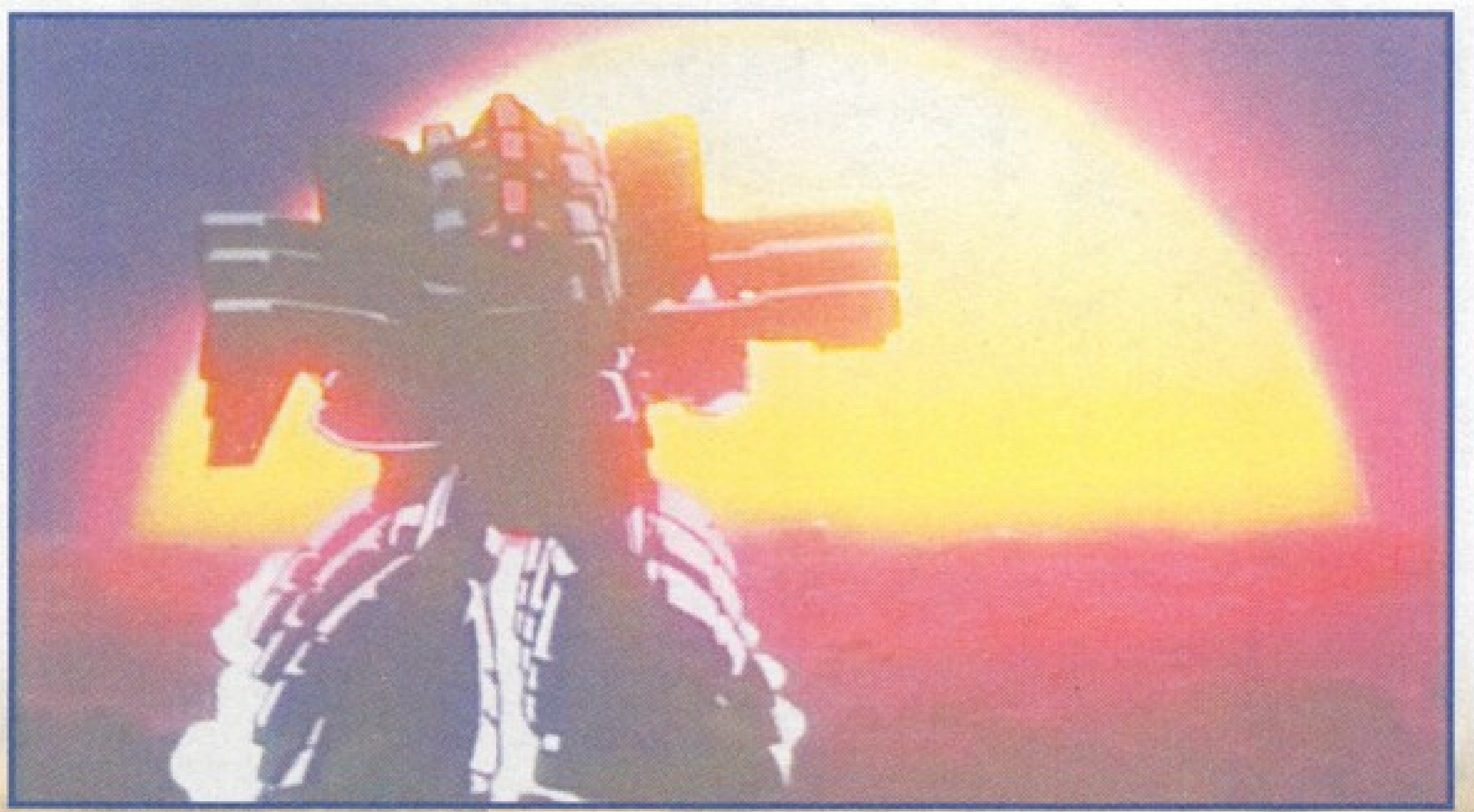
该至少是接近于完成的状态，这又是大约5倍的进度。MS的设计复杂度应该大大高于战斗机吧？并且歼-7可还是上世纪50年代的战斗机。第二个问题。为什么会这么大的差距？这个答案或许比较好找，我们去找《机动战士高达》的OP《翔べ！ガンダム》的歌词，从这点上来说，就相对比较好理解这个问题了。

も、え、あ、が、れ
燃えあがれ
燃え上がれ ガンダム
君よ 走れ
まだ　怒りに燃える　斗志があるなら
巨大な敌を　讨てよ　讨てよ　讨てよ
正义の怒りを ぶつけろ ガンダム
机动战士　ガンダム　ガンダム

我们从这第一段的基本不用翻译成中文的日文歌词中就能发现一些端倪了，原来故事当初的设定就是为了塑造“正义的高达”，因此只能将正义的对面一律画成白脸。而有关于活人——故事主人公——阿姆罗·雷的歌曲只是ED曲。我们知道，在日本70年代的时候，主流的动画片也都是为了突出一个正义的，英雄主义的这样主题动画，“初代高达”也就是在这样的一个时代诞生的。而“高达”的作品在到90年代的作品开始，联邦的高达级MS与吉恩的泛用MS的差距就开始缩小了。但，这所有后来发展的一切，已经无法改变在作品初期的世界观的设定上的一些过于超前的问题。所以，RX-78-2在游戏《基伦的野望 吉恩的系谱》中的介绍说明就是“真正的一年战争时期最强的MS”。至于我下面想说什么，心知肚明的人应该清楚了吧？我就不把话挑明说了。

在另一部同样倍受大家推崇的高达作品中（不是SEED系），对于“高达”这个在一年战争中最强的MS的描写中，就没有这么好的运气做头角了。不错，这部作品就是OVA作品《机动战士高达 0083 星辰的回忆》（剧场版作品名《机动战士高达 0083 吉恩的残光》）。在这部作品中的高达就没有在4年前的那样独领风骚了。

一年战争结束之后，地球联邦政府在“联邦军重建计划”中设立了“高达开发计划”一案，它是在UC0091年10月20日由联邦军约翰·高文中将主要负责，与阿纳海姆共同秘密开始的计划。在此计划中制造的就是所谓的GP（高达试作机）系列。“高达开发计划”是以为次世代主力量产机的开发进行的技术研究，具体地说来是联邦军与吉恩公国军的MS技术的融合而开发的试作实验机，但并不是一些所谓的“试作型”。先进开发事业部“俱乐部工作组”主要负责“高达试作1号机”与“高达试作3号机”的开发，第二研究事业部（有许多旧吉恩系的技术者在职）负责“高



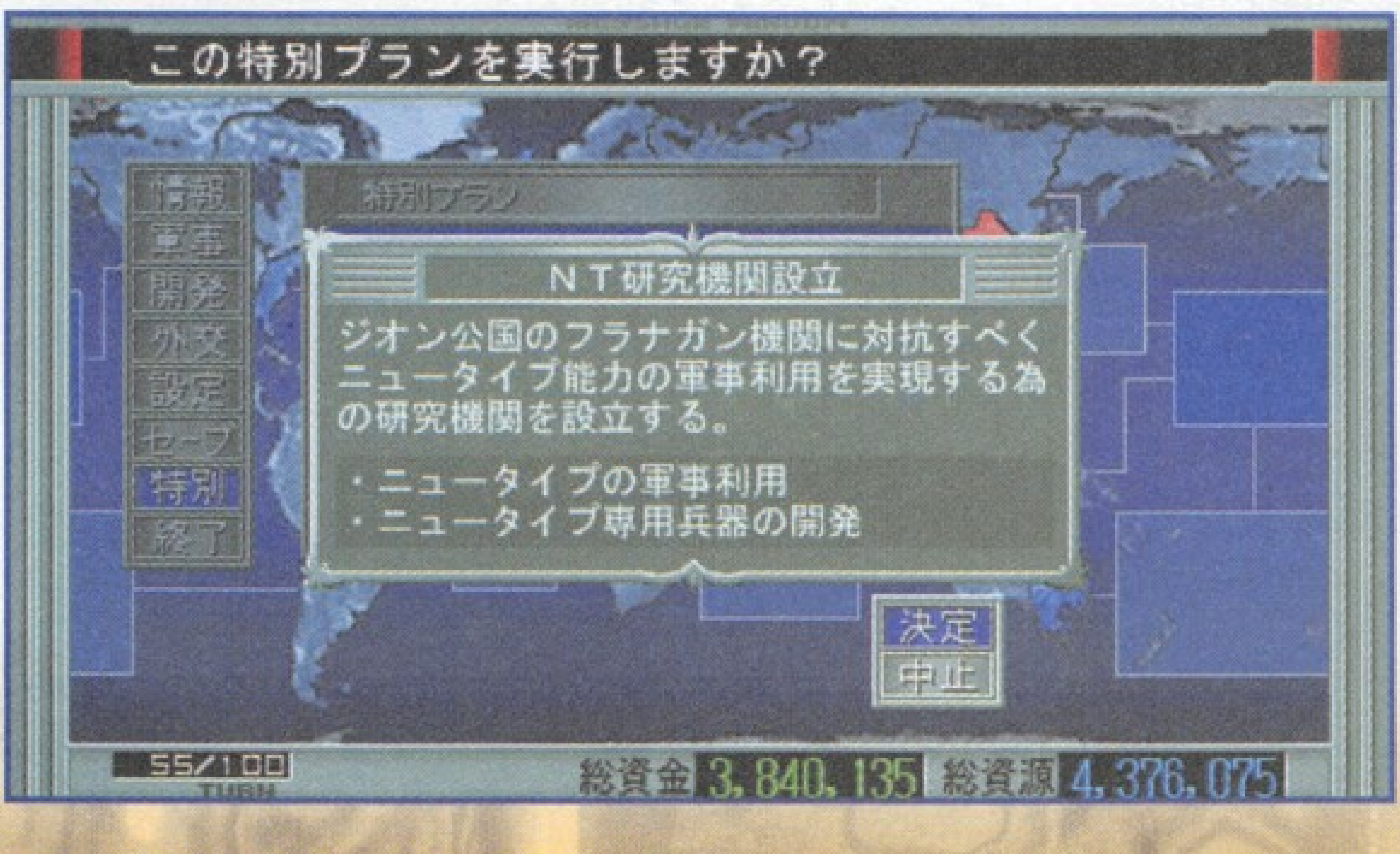
达试作2号机”与“高达试作4号机”的开发。但是4号机因为多种原因的关系并不能叫成“高达”了，后来被制造成“红色角马”，所以GP系列最后制造的一共只有3台（如果加上2002年6月在《电击模型》的《机动战士高达 亡灵的弹丸》中的型号为RX-78GP-00的高达试作0号机的话，就是4台）。在高达开发计划一环中发生的一些事件请参照本文附录的《宇宙世纪官方年表（中文版）》一文或观看“0083”的原作。在迪拉斯纷争之后，提坦斯将“高达开发计划”的一些事情进行封印，并且抹消记录。但因此也有传言说，被封印的由此开发计划获得的技术被用于提坦斯后来的活动骨架与可变MS的开发上。宇宙世纪0099年11月，阿纳海姆公开了在0083年当时存在的GP系列的MS群的记录，这也就成为在第一世代的MS与第二世代的MS间承上启下的过渡机体。

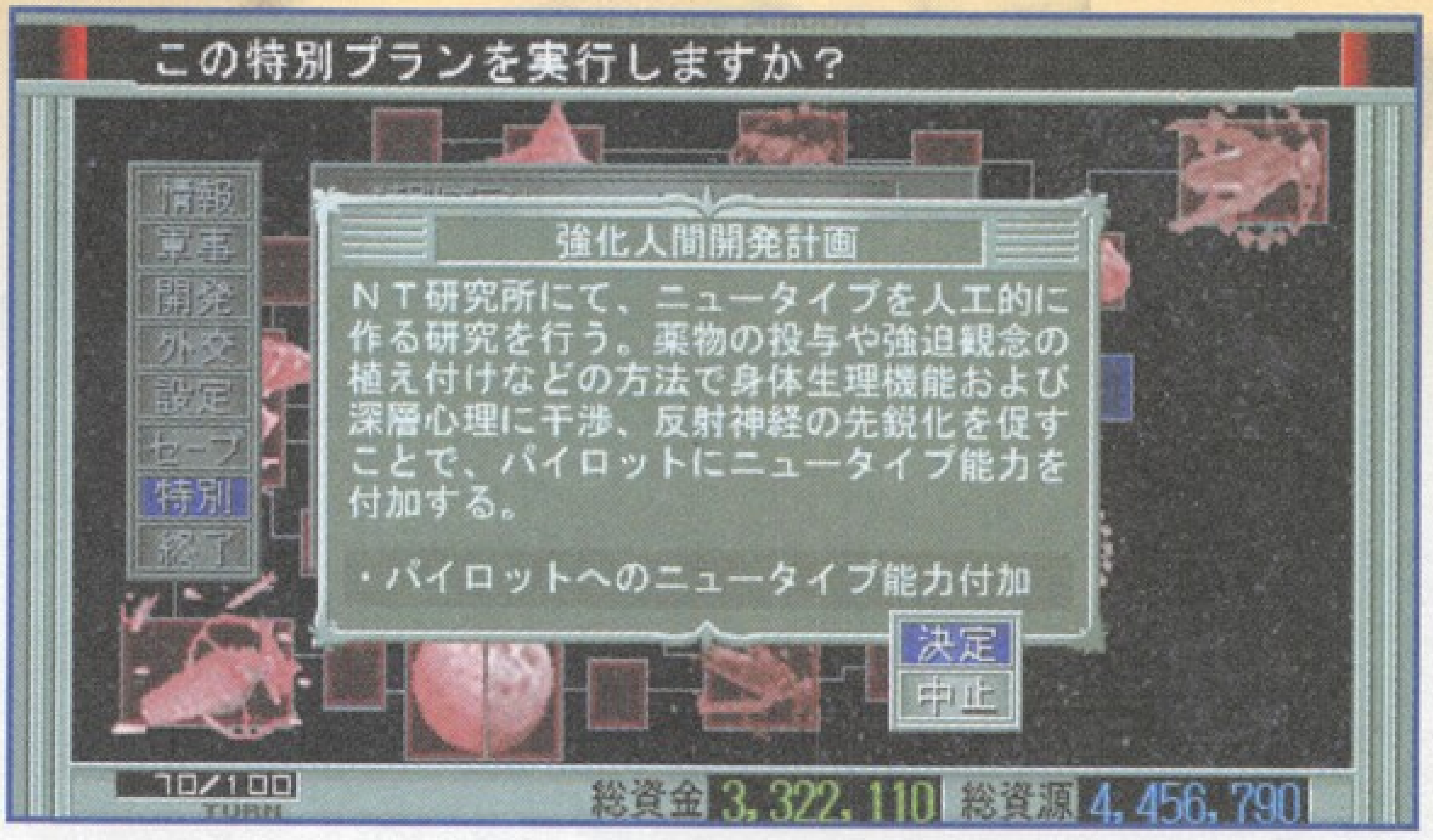
RX-78GP-01，是以一年战争具有极高战果的RX-78高达为基础进行改修，更改设定的泛用人型兵器。其设计思想是以更接近人类的运动方式进行活动的MS。其出厂时间是在高达开发计划发动之后的2年，UC0083的9月29日。GP-01（包括GP-01Fb）的运动性能与攻击能力都是凌驾于RX-78之上，但似乎被取消了

“自学习电脑”使得试作一号机的反应能力不如RX-78？不过话并不能这样说，浦木宏驾驶GP-01Fb与迪拉斯舰队的卡多少佐驾驶的GP-02A在所罗门（孔贝岛）宙域战成不分上下。不过由于GP-02A只带有一发核弹的原子弹发射筒，所以，GP-02A的射击武器只有60毫米的火神炮。根据其他游戏作品的追加设定，GP-02A还存在着通用型的激光发射筒等。GP-02A的基础设计与GP-01基本类似，但是GP-02A明显是作为战略打击MS开发的，与GP-01（含GP-01Fb）、GP-03S不同。不过，如果当时GP-02A还配备有通用型射击武器，而不是一发核弹完了之后，就只剩下火神炮这一对高达这样厚装甲MS只是一种威慑用的武器的话，在这次战斗中，估计浦木宏的GP-01Fb会挂得很快，否则卡多这位可以说是在一年战争最强的非NT的机师就变得除了他的称吉恩的理想最高以外，没有多少可写之处了。而这样卡多也成了一名很庸俗的一名机师，不过，幸好没有成为这样。我们再回过头来看一下GP-01与GP-02的第一次交战，卡多在短暂的交战中就将浦木宏这位联邦的测试机师（测试机师的能力其实并不会是很差的，否则在测试机体出现问题时，对于没有经验的机师来说，那是后果十分严重的）欺负得找不到北，最后留下一句“浦木少尉，你要作为我的对手的话……太嫩了！”这就于在4年前，在SIDE7发生的相类似的事件完全相反，浦木宏连一个小朋友都不如？但应该不可能的，我在上面的注解中说了，测试机师应当时有一定能力的，那么他们的差距只是那个计算机所带来的了？而有着这么好的计算机辅助能力的设计，为什么后期的所有MS都

没有采用？真的因为成本问题？不可能吧！只是因为那个设定太超前了，超前到只要有人会一点操作就可以慢慢适应机师的操作进行动作，这样的设定在之后的高达作品中都没有存在。之后的卡缪原本就是MS（民用性）的爱好者，至于《ZZ高达》已经回到“0079”时代的颠覆期，也就不多说了，到“CCA（逆袭的夏亚）”，哈萨维的MS操作的出场，也只是在一个很平静的，可以说是没有战斗的宙域出现。可见，0083这部被人称之为最符合一般战争设定的真正的理由所在了。在GP-01Fb与GP-02A都大破之后，浦木宏最后被指定为GP-03D大型MA的机师后，与AMX-002诺维·吉尔间最后的战斗，这又让我们有幸看到了吉恩士官的精神，联邦的虚伪无能。

回来说GP-01，它原本只是地上专用而开发的，在机体设定中只需要对核心战斗机Ⅱ进行替换就可以转变为高达试作1号机宇宙战式样。不过在动画中，由于GP-01在换装核心战斗机的同时，还对GP-01进行了修补，使得其最后的形态与原设计的样式完全不同，所以变成了现在的宇宙战式样“Full-Burnern”。关于GP-02的介绍请关注下文，此处暂且略过不谈。高达试作3号机——GP-03，应该说在整个吉恩独立战争年代（0079~0083）中最强大的MA，不过，它的开发的原始目的是据点防卫用的大型兵器（类似于0079年后期公国军的MA-08，大沙姆）。可能有些读者会发现我上面的话存在着两个“常识性的错误”，不过，根据官方的资料我这样的说法并没有问题。首先是形式编号的“GP-03”，在有些游戏作品中使用的是“GP-03D”，而在我们的资料中，其原始编号为“RX-79GP03”，GP-03D应当说是为了区分其分离形态时的MS GP-03S而加上的。至于MA，这个可能也会有一部分的读者有疑问，在当时的地球联邦军其实是不存在“MA”的分类的，所以GP-03也被归入了MS。不过在以正史设定为标榜的战略游戏——《基伦的野望 吉恩之系谱》中，就明确地将完成型的GP-03放在MA的一档之中。GP-03的组成是由GP-03S（Stamen·雄蕊）与“装备库·兰花”的合体。装备库中可以使用多种不同的配选兵器，这些可以根据作战任务的不同而改变。最主要的是，在装备库中装载有大型百万粒子炮、大型光剑（配备2只）与I立场发生器，这三样可以说将GP-03真正成就为在当时最大最强的机动兵器。不过，GP-03有一个很大的弱点，那就是由于“身体过于肥胖”，无法进入战舰中进行整备，所以他的整备必须由整备员进太空行走的方式在宇宙中为其工作。在《0083》中也可以很清楚地看到这样的画面，GP-03的整机就是与阿尔比恩平行拖挂进行整备的工作。另外一个就是GP-03的火器管制系统的复杂性也是很高的，需要极其熟练的操作能力与反应能力。而其核心操作部分，GP-03S是比武器库先行设计生产成



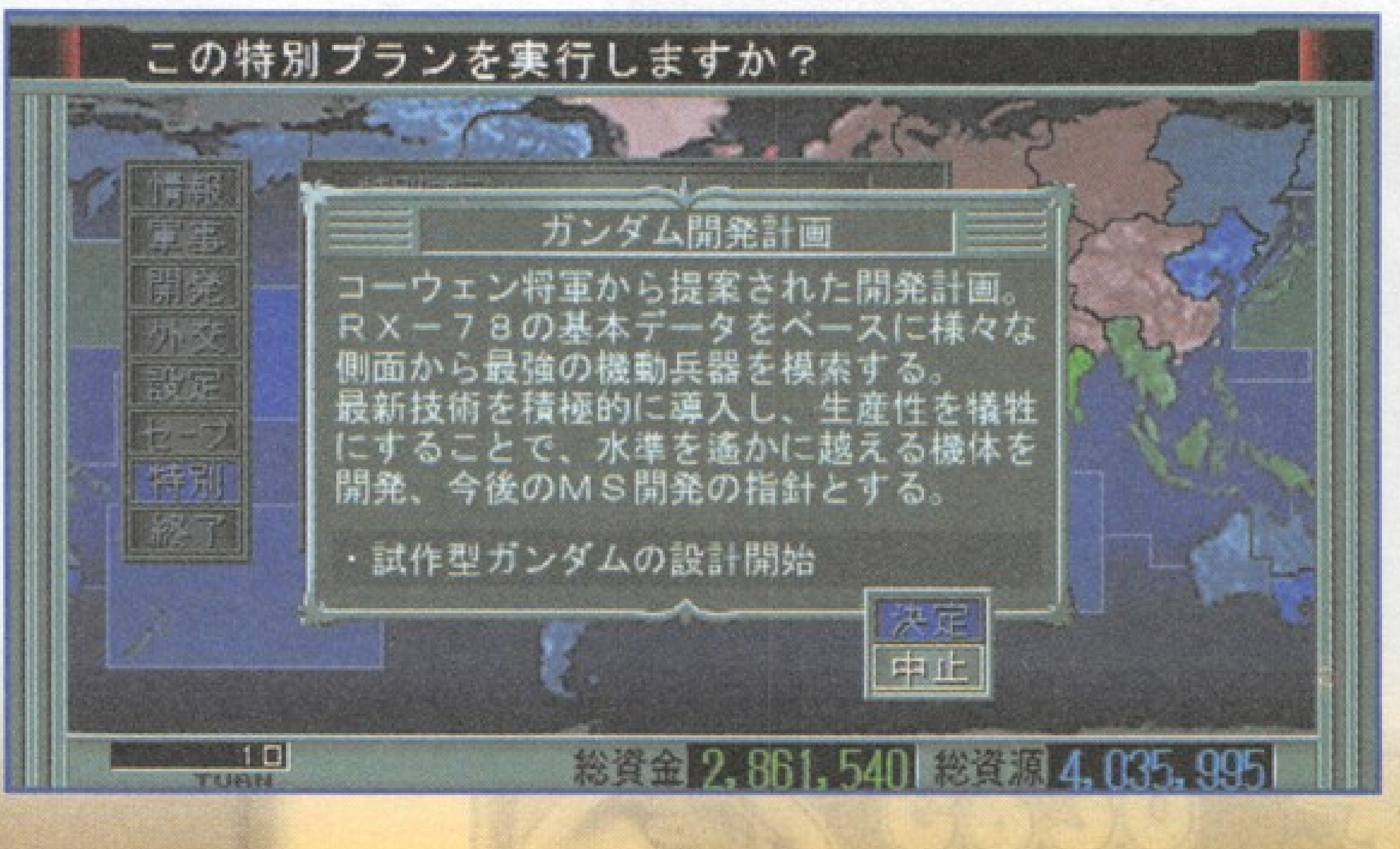


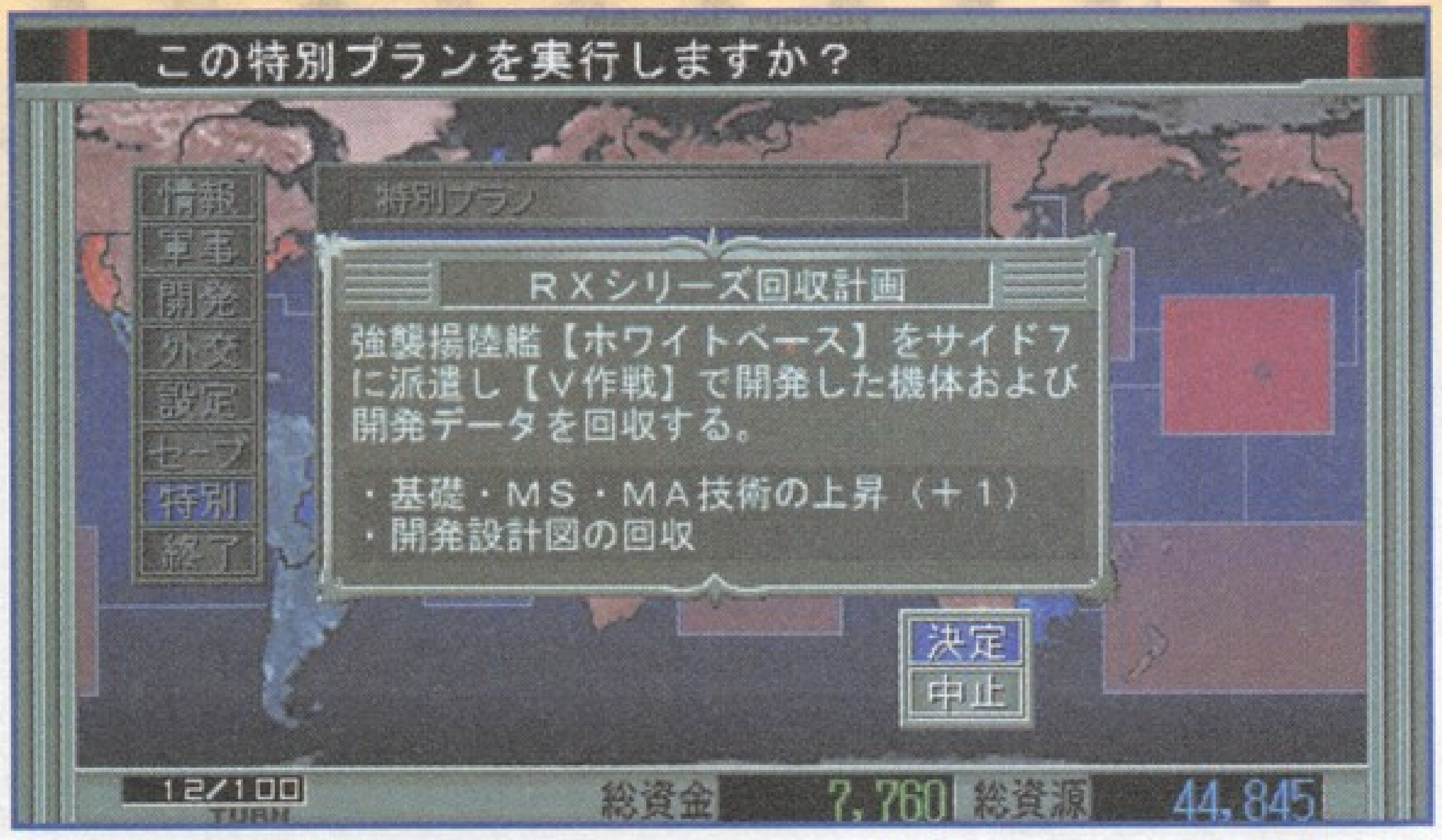
型的一种类似于核心战斗机的模块。GP-03S单机活动时，可以达到与GP-01Fb相等活动能力，当然原作中是只对于宇宙，无法在地球的重力环境下活动。而此时的武器装备只剩下了一些最基础的：光剑（配备2只）、光枪、折叠火箭筒与折叠盾，此时的装备只能说是用于防身用的了，要继续参加复杂的大型战役，可能容易出现因为GP-03D的操作而引起机师的高度精神疲劳而发生的悲剧。

未来篇

我们现在距离未来的高科技究竟还有多远？我们又对现在这个社会科技了解多少？因为这些东西我们才对未来抱有梦想，因为这样我们才会施展我们的想象力去描绘一个我们期待所能看到的未来。正如我的搭档所说，我们这篇东西很有可能成为一部分读者的抨击对象，或者对这里的一些评述嗤之以鼻。但是我们所要做的就是将我们所知道的传达下去，这是作为一个这方面的爱好者所应该做到的。如果这篇文章能够对你以及你身边的人做出一点贡献的话，那我们将非常的欣慰。好了，现在请随我们一起进入这充满幻想与现实的世界。

我们有时候再问，究竟GUNDAM以及EVA等类的“战斗用机动兵器”是否真的能存在于我们的世界之中？这个答案我想我们可以给与你肯定的回答，但是这个回答同时也是否定的。因为我和我的搭档曾经讨论过这个问题，我们得出的答案就是，ms-06这类型的机动战士肯定会出现在我们的面前，但是我们将几乎不会有缘与他见面。我们现在机械人技术还是停留在很“落后”的水平上，机器人都能为我们现在的社会做些什么呢？利用硅胶技术制作出来仿真的皮肤，多国语言的智能AI，日本的接待小姐机器人。仅可以达到笨拙的两脚步型的机器人。以及其他一些根本不能算是机器人的机器人。我们现在使用的更多的机器人多为





“机械臂”之类的东西，他们帮助我们进行生产于高危作业等等。但是这与我们在SF类作品中所见到的机器人相距甚远。首先我们从大家都很熟悉的日本国民级动画《GUNDAM》中来窥探一下GUNDAM中的这群活生生的MS。

MOBILE SUIT，简称MS。这个名词是《GUNDAM》中对于机动兵器的称呼。标准翻译为“机动兵器”在故事中他的设定为人型机器人，他的设定注重在实用性与运动性上面，最求战场上的最大效率。

在原作UC纪中，MS为针对米诺夫斯基粒子环境下而开发的目视距离格斗战武器，后发展成一个重要的常规武器体系。CC纪中，MS为古代黑历史遗留下的武器。但是总的来说，MS在不同时代扮演的类型是基本相同的。其中，个别MS具有变形能力，这类MS通常称为可变MS，可以在MS形态和MA形态中相互转换，以达到更好的作战效果。当然，MS中也有部分小型MS为作业用机体。

上面提到了另一个专用词“MA”这个词的解释与我们的MS极为类似。即为“MOBILE AROMUR”机动装甲的缩写。而AROMUR这个词在某些SF或者是奇幻类作品中也有出现过，在奇幻作品中他们往往作为古代文明的高科技兵器出现。而这个时候AROMUR这个词便有了新的含义“城堡”。这样理解的话我们也就可以理解我们的MA的含义了，巨大如城堡一般的战斗力。当然与MS一样，我们并不排除一些专供作业的MA，比如一年战争期间地球联邦军的RB-79 BALL。

最初，吉恩公国军的开发人员意图开发一种传统的宇宙战斗机。他们的起点就是民用的宇宙POD，一种简单的用来进行空间建筑作业的装备了机械臂的空间飞行器。但是，在后来的研发中，研究员们认为，一个完整的人型机械可以由更高的机动性和泛用性。这种机械的四肢不但不是无用的负载，他们不光可以储存推进器的燃料，在运动学原理的帮助下，它们甚至可以进行一些精细的操作。机体的运动由“动态质量自动平衡控制”(AMBAC)系统进行控制，从而实现了和人类一样的运动自动平衡控制。

到了UC0073年，吉恩的研究员们完成了他们的人型机体设计—他们叫它“机动战士”，并把它比作一件空间战斗服。开发工作交给了吉恩尼克公司，公司不久就推出了一系列原型机。但是这些最初的少数设计都有发动机出力严重不足的重大缺陷，吉恩尼克公司在他们的第4部机体上装备了刚刚完成了米洛夫斯基型核融合炉，成功地解决了这个问题。MS-04很快就被改进成了有实战意义的MS-05，这台原型机完成于UC 0074年2月。就这样，UC0074年，机动战士来到了这个世界。

MS-03的设计理念是短时间内独立移动和提高机体的运动性为目的而开发的实验机，他是由MS-02发展改进而来，所以改动比较小，主要针对装甲和耐G性进行了加强，并且从MS-03开始正式的导入了“可以投入实战的MS”这个概念。但是由于强化装甲，不得不在当时技术实力下进行重装甲着装，而这样的追求防御里的结果只能是机体的重量大大的增加了，MS-03的原型机机动性甚至不能达到MS-02的一半。MS-03一共制造了4架，分别用于不同的用途测试，其中3号机为了彻底减轻重量而采用了固定模块化设计，并排除了原先的驾驶舱脱出机能，但由于出力的不足仍然没有发挥出预计的机动性能。由于这台机器是只存在于黑历史中的幻之机体，我们无法考证他的外形等等各种设定，不过从目前手头的资料来看，这台机器呈现白色，这与后面一些地球联邦军的试验机采用橘红色的涂装不同。而且他的外形也与我们现在所看到所熟悉的扎古有很大的出入。

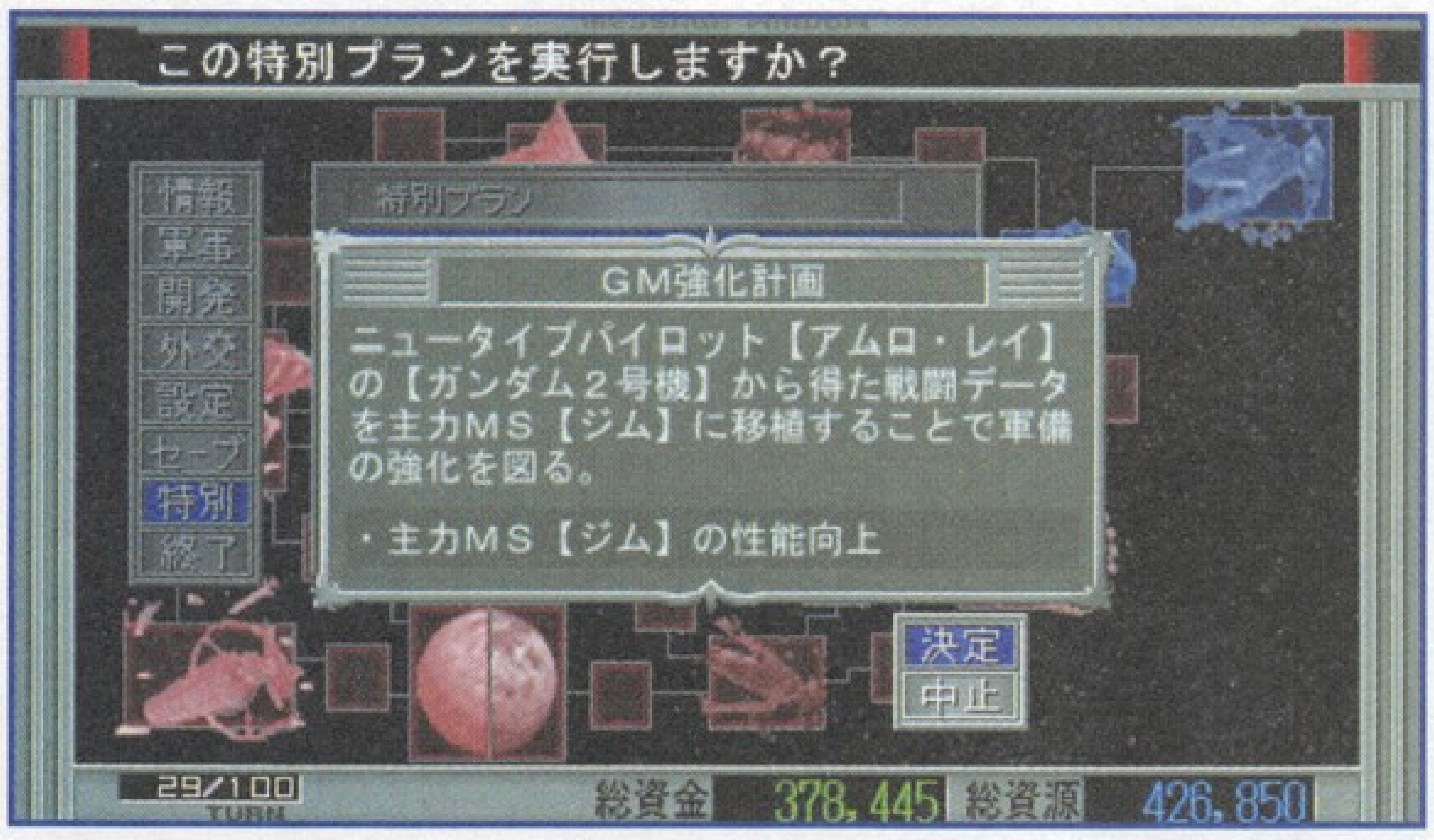
这便是史上第一台专门为战斗所开发的机动兵器。他虽然没有得到正式的“承认”，但是他的伟大贡献是他之后所有的MS都不能比拟的。在他的后续机体MS-04的研发阶段，吉恩公国军的技术人员们使用了一种新的动力技术“便携核熔炉发动机”。MS的核熔炉在UC中设定为是在利用这米加粒子的特性的情况下，产生的超小型核熔炉。这种核熔炉搭载在ms之上虽然说并不现实。这种小型核熔炉被称为“聚变技术反应堆”他比现在我们现实世界中的裂变式反应堆需要的工作温度更加高。所以在设定中，一般的光线攻击等所形成的热量不能对聚变式反应堆形成足以形成爆炸的温度。

那么我们来继续这个话题，UC系的MS中使用核动力为动力源，但是这个核动力与我们平常意识形态中的，原子弹、核弹完全不同。虽然他们是核动力，但不是核驱动。他们使用核动力炉进行发电，而这种发电可以稳定在一定的范围内。这种核动力源的优点就在于可以提供超大的出力以及稳定。如果使用普通动力会怎么样呢？只有两种可能，启动不正常或者是烧毁线路。

上文中我们不止一次的提到了“粒子”这个词，而在《GUNDAM》中有一种被称为“米洛夫斯基粒子”。在高达世界里，几乎所有的高科技都建立在一个科技奇迹的前提之下--令人惊奇的米洛夫斯基物理学。这个世界性的科学体系以它的发起者，T.Y米洛夫斯基博士来命名。

米洛夫斯基物理学领域的发现是从一个开发有实际意义的核融合炉开始的。这项研究在UC 0047年由Side 3的米洛夫斯基物理学会进行，在米洛夫斯基博士和他的同事们的多年努力下，米洛夫斯基型反应堆终于完成了。与传统的只能由多层混凝土阻挡其放射性的融合反应堆不同，这个米洛夫斯基型反应堆是一个不具有任何放射性的"干净的"反应堆。2He3 + 1H2 –> 2He4 + p (释

放出: 18.35 MeV)这个反应堆使用一种稀少的氦同位素helium-3，它能和氘原子融合成普通的氦。这个反应也会产生质子，但这种带电荷的粒子很容易被磁场阻挡住。唯一的问题就是helium-3非常稀少；在地球的大气中氦不少，但helium-3只占其中的1/700,000。然而，在月神（露娜）的土壤里发现了大量由太阳风带来的helium-3，由此，人们转而向行星中去寻找helium-3。高达世界里核融合炉的helium-3主要靠外太阳系的木星能源船队来供应。米洛夫斯基粒子在UC 0065年米洛夫斯基物理学会的研究员在研究米洛夫斯基型反应堆时发现了一个奇怪的电磁波现象，这个现象完全不能用传统的物理学来解释。在随后数年中，他们找出了原因：在helium-3反应时产生了一种新型的粒子，这种粒子随后被命名为米洛夫斯基粒子。米洛夫斯基粒子有着接近0的静止质量，以及，像其他粒子一样当动能增加时它的质量也增加、可以携带正负电荷的特性。当把这种粒子散布到空气或空间中时，带有电荷的米洛夫斯基粒子会由于之间的排斥力自发地形成为空间的格状结构，这种粒子散布状况被叫做I-Field。I-Field能造成干涉的效果，叫做米洛夫斯基效应，可以阻挡低频率的电磁波，例如雷达核微波的传递——甚至连红外线都可以影响，但不能完全阻挡。I-Field自己是不可见的，只能检测到它的存在。



而我们在核动力部分提起过的“米加粒子”（MEGA）这种粒子其实就是使用米洛夫斯基粒子互相排斥的特性，在提供了足够的能量之后所制成的一种具有巨大质量的不带有电荷的粒子。而作为防御体系中的艺术品的I-Field也是因此而起源的。所以说米洛夫斯基粒子可以说是《GUNDAM》世界中的科技基础，如果没有他，庞大的战舰根本就有办法进行反重力飞行，更不要提在浩瀚的宇宙当中上演一幕又一幕的“美丽戏剧”了。

既然我们的题目主题为“战斗用机器人”那么最为战斗的根本，武器这一环节自然是不能缺少的。而在各种SF作品里面我们看到的武器，与我们现实中的武器往往是大相径庭的。只有少数的作品能与我们的现实世界挂钩，并且建立起自己的独立世界观，在这些少数的作品中《GUNDAM》就是其中一个。《GUNDAM》中早期出现的武器多为舰炮，因为根据年表记载最初的战斗并没有出现MS，而是和我们现在一样，多使用航空兵器，地面战车，与战舰进行战斗。主要武器除了“落雷”的空投炸弹与大口径机炮之外就是战舰炮。虽然说战舰炮与炸弹等武器不同，却并不属于我们的认知能接受的范围之内。但是，GUNDAM的世界中有着独立的一套“科学理论”，也就是构成GUNDAM世界一切的基础，也就是我们前面提到的米洛夫斯基粒子与MEGA粒子。

MEGA粒子炮是GUNDAM世界中的战舰的标准武装。这种武器发射出一股聚焦的光束，高速的MEGA粒子流，它可以穿过任何普通磁场与装甲。为了制造MEGA粒子，装备了加农炮的战舰要从机体的核融合炉里聚集米洛夫斯基粒子。米洛夫斯基粒子由一种叫做能量冷凝器的装置收集，然后它们被一个高密度的I-Field，直到它们形成MEGA粒子为止。因此，MEGA粒子加农炮的威力受到它的融合炉产生米洛夫斯基粒子的能力的制约。虽然具有超高的攻击力，但是它的高耗能以及能量冷凝器的巨大体积使它暂时未能装备于机动战士。因此，吉恩公国的MS-05扎古和MS-06扎古2并没有装备光束武器，而只是装备了传统的弹射武器和导弹武器。

由于MEGA武器的绝大威力，战场对他的需要是无法回避的。终于地球联邦军在UC0079年7月开完成了E-CAP。这一装置把米洛夫斯基粒子以高能量状态压缩储存，只需要再提少量能量来激发MEGA粒子即可发射。E-CAP由机动战士基地或母舰中的能量冷凝器进行补给，UC0079年，地球联邦军改良了E-CAP技术，并把它运用于小型化的MEGA粒子武器，这就是他们的原型机动战士装备的光束步枪。但是E-CAP的容量限制是一个很大的缺点。例如RX-78高达所装备的光束来复枪，E-CAP的能量储备只能为武器提供15次发射的机会。一年战争后不久，E-CAP技术再次改良，E-PACK（能源弹夹），这样MS在本机上边可携带几个E-P，方便在战斗时更换。

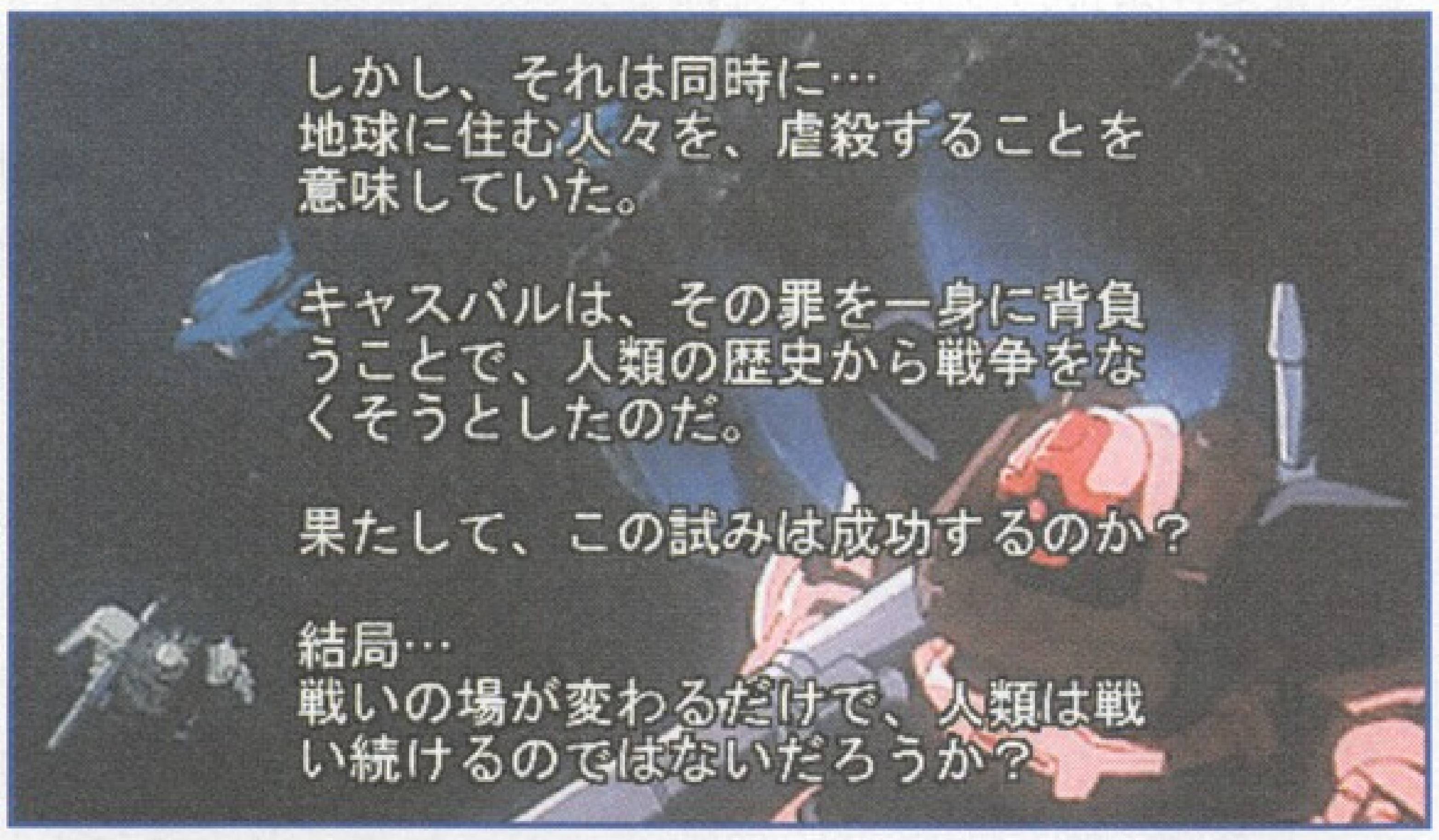
除了这些远程兵器之外GUNDAM得世界中当然也存在近战兵器。例如热能斧，电击鞭等。而其中最具有代表性的当然是光线剑了。

不同于上面说的光束武器，光线剑并没有使用MEGA粒子。它是将高能量的米洛夫斯基粒子射出并形成一个剑状的I-Field，然后在这个力场中充满高热的等离子体从而产生出具有切割能力的光剑。米洛夫斯基粒子储存在剑柄的E-CAP中，当剑插回它的

插槽时，E-CAP就可以同机动战士的核融合炉连接来进行补给。一旦开始使用之后，光线剑就不再依靠机动战士的融合炉，而且可以投掷出去或当诱饵丢弃出去。因为光束剑的I-Field可以束缚等离子体，它不仅可以保持剑的形状而且也可以形成其他的一些形状。

下面我们来找两款知名作品中的武器进行比对，一个是贴近我们真实世界的武器，另一个则是超越我们认识很远很远的武器。他们是《新世纪福音战士》与《魔装机神》。

《魔装机神》我们熟悉他恐怕要从SRW这个系列的游戏说起了。我们来说其中超人气角色，白河愁与他的古兰森。作为异星人技术与地球技术结合的产物，古兰森具有任何一部SF作品里面战斗用机器人都无法比拟的绝对的力量。古兰森的武器多以空间理论为基础。

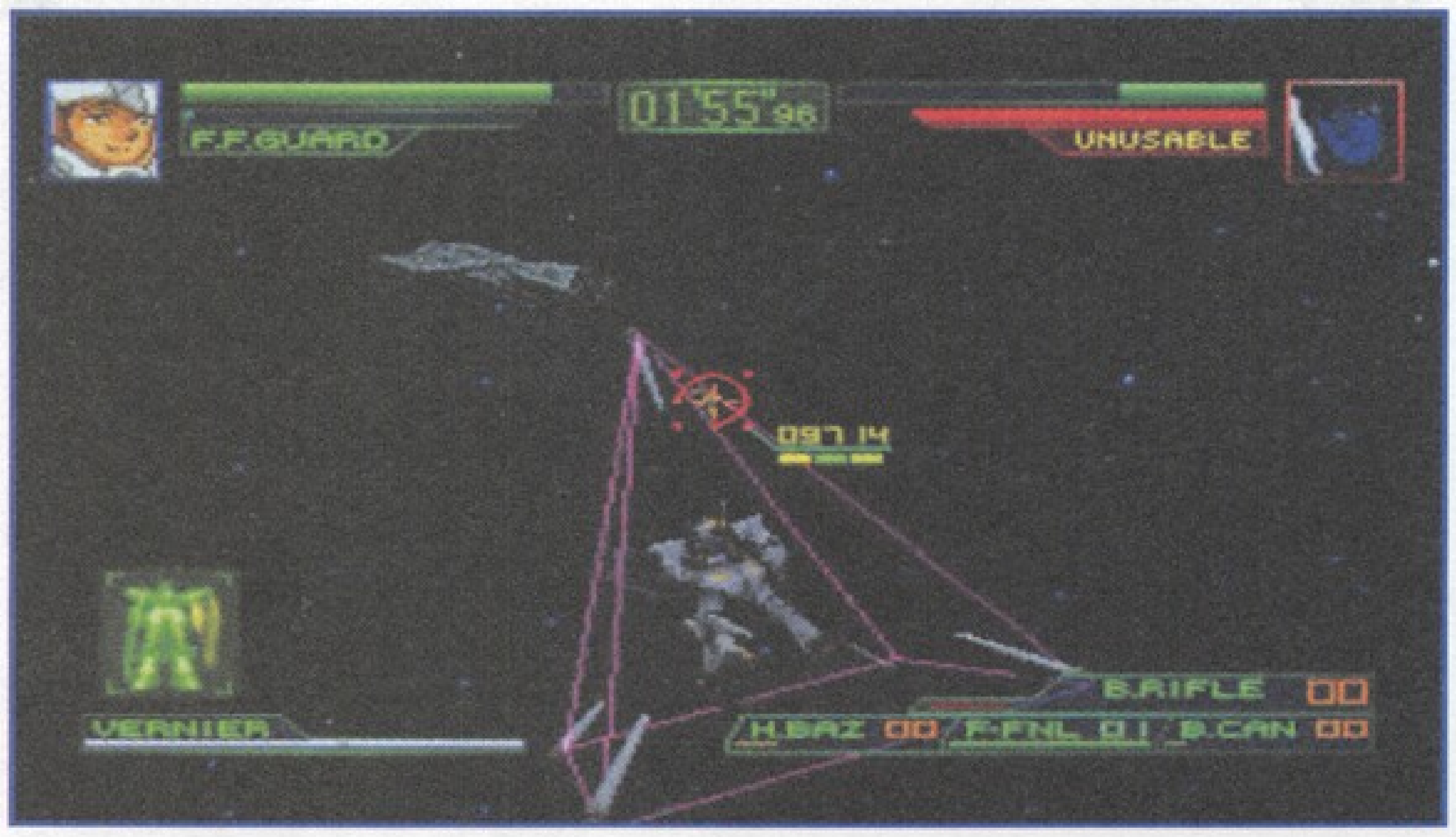


古兰森的近战用武器为一把重量超高的剑（グランワームソード）空间之刃。从SUPER ROBOT WAR ALPHA的设定中来看，古兰森是从异次元空间拿空间之刃，并不携带与身上，由此可以推论出，这把剑的重量很大。空间破碎炮（ワームスマッシャー），很有趣的一个名字。在当年SRW F（F完结篇）中的设定为一道黑紫色光芒切断空间使空间发生暂时性错位，由此产生的力场来攻击敌人。只要身处空间之中，那么此时机体就会被切裂，裂缝处存在的是一种绝对的时间与空间的空白，那么当这种暂时性的错位结束后，处在时空异位当中的机体便会被撕裂成为碎片之后飞向宇宙中的未知次元空间。

而古兰森最具有代表性的武器就是那令敌人闻风丧胆的“缩退炮”。缩退反应的作用原理是产生一个绝对闭锁的空间，空间自身是一种场，以绝对的自身引力不断收缩，这样，处于场之内的物体将会由于此引力而最终引起无法逆转的坍塌，简单的说，就如同将对手变成一个衰退的恒星，使其自身转变成黑洞，不断的自我破坏，从而达到毁灭的目的。而这一切的原理等同于我们现实社会中天文学中的中子星。中子星变成黑洞，而黑洞又不断的吸收着其他从他身边经过的问题，在达到一定的能量积累之后爆炸，再次变为黑洞，但是因为能量的加大，黑洞也会加大，而更大的黑洞则会吞噬更多的物体，从而再次形成中子星，以次不断循环，自我毁灭，但是这里说自我毁灭不如说是制造出来一个循环破坏的绝对的能量场。ALPHA外传中缩退炮的作用机制发生了质的变化，真・古兰森利用自身的巨大能量创造出一个“反物质能量堆”，这是一种带有正电子与负质子的反物质一旦接触到正物质就会发生物理学中的只存在于理论中的反应：“湮灭反应”，这种被称作“纯粹的消除”的反应的威力是没有极限的，就算是对方一个黑洞，也可以创造出一个“白洞”，来抵消。这是个可以在一瞬间让一切化为“无”的反应。被这种理论的武器命中之后，将不可能有任何痕迹遗留下来，甚至再也无法探测到丝毫曾经存在过的痕迹。

其实古兰森的武器还有重力波动炮（グラビトロンカノン），黑洞炮（ブラックホールクラスター）由于过于繁琐就不再为大家介绍了。有兴趣的朋友可以自己去寻找一下，关于古兰森的详细资料，相信这并不是一件困难的事情。话说到这里我不由得想起某位科学家曾经说过它对于黑洞的理论，在他的理论中出现了双重黑洞与多重黑洞。他的理论中三重黑洞重叠之后就可以形成时间隧道，不知道古兰森能不能穿越时间呢?

《EVA》作为我们同样很熟悉的SF作品之一对我们有着很大的影响力，他被誉为日本三大改变社会现象的作品之一（GUNDAM，EVA，宇宙战舰大河号）。而其中的EVA系列所用的兵器却与我们的世界比较贴近，举例EVA-01来说。他的标准武装为：线圈加速来复枪，线圈加速手枪，试作型高震动粒子刀，EVA专用改造阳电子炮，格斗。其中线圈加速系的武器的基本原理为线圈产生高速的电磁脉冲能量，之后经由武器内部压缩形成电磁脉冲，从而发射出去。EVA专用手部武装高震动粒子刀，的基本原理为高震动粒子刀的刀刃可以将接触到的物质分离，切断。而阳电子炮则是使用压缩电力之后形成核子脉冲之后发射出去的一种高威力武器，但是代价就是全日本的电力加在一起也只可以发射少数几发而已，并且每一发电浆弹的填装需要的间隔时间很长，无法所处连续发射的行为。从理论上面来讲，阳电子炮在遇到反物质的时候也可以发生“湮灭反映”，并且可以附带伽玛射线。



不过话说回来，我们反复提到的“湮灭反映”这种东西是否真的是象征着“无”的毁灭呢？在我们的指示范畴里面物质与暗物质的接触必定会产生湮灭反映，简单的说也就是正物质与反物

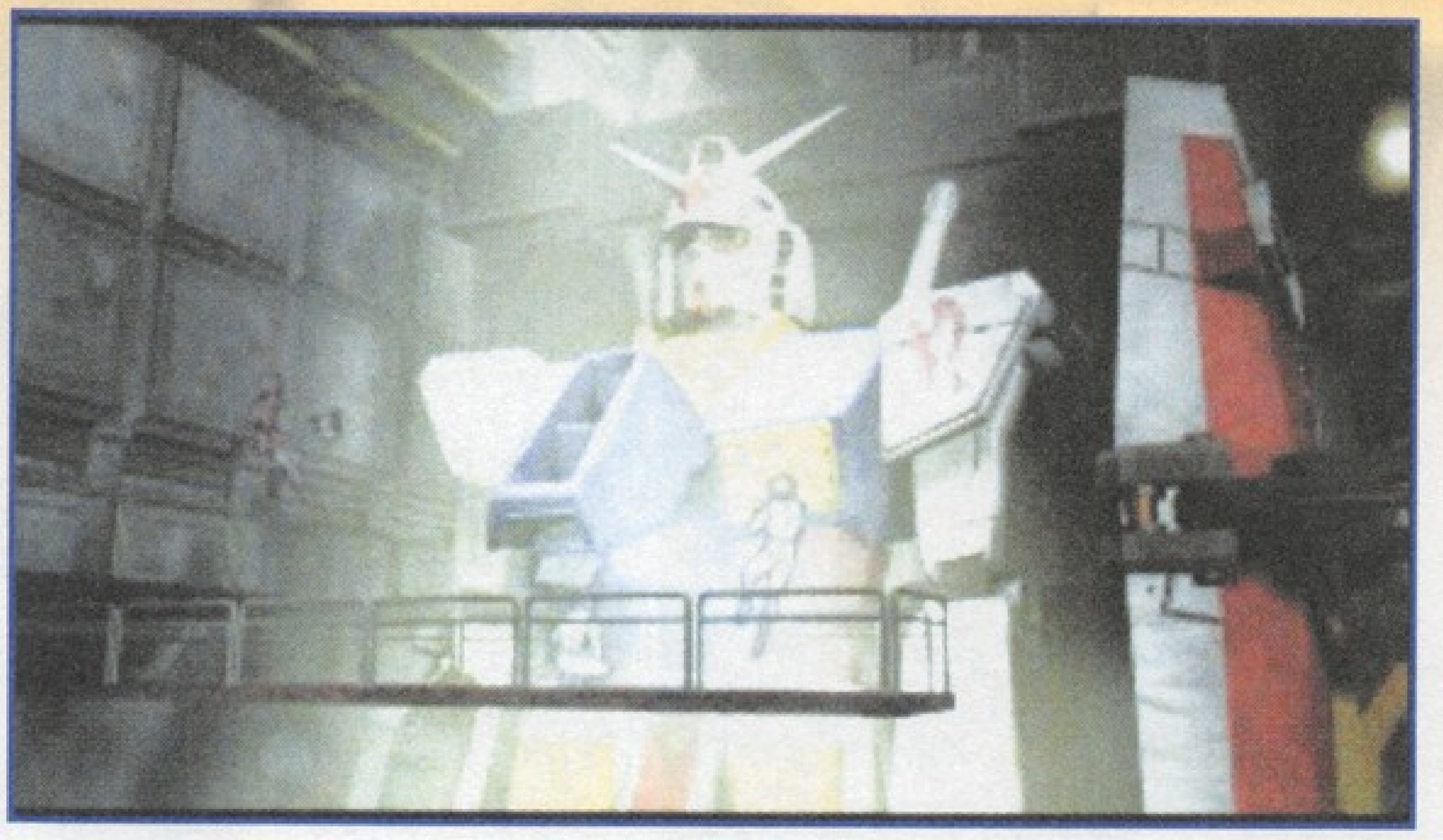
质的接触就会相互反应。而湮灭反映之后会产生一种新的物质，他不属于正物质，同样也不属于反物质。那么这就是一种存在于正反物质之外的新物质，而这种物质我们根本无法确认其存在过的空间与属性。所以湮灭反映被我们称作“无”的存在，与神的力量一样不可侵犯。那么既然我们现在还无法制造出真正的“湮灭反映”只是停留在理论的认识与证明上，那么湮灭之后的那种物质是否有可能是引起湮灭反映的暗物质呢？就如同黑洞与中子星一样，是否湮灭反映也是一个不断循环的生灭链。也许我的潜意识不愿意这么去想，我更愿意让“她”永远的作为一个绝对的存在，让这种绝对的力量存在下去。

除此之外还有很作品中的武器即与我们平时的认知不沾边同时也没有现实中的科学理论去支持，他们提供的只能是一个原理。而在这其中比较有名的作品有《真・盖塔～地球最后日～》，在其中真・盖塔使用的盖塔射线是从宇宙中源源不断但是及其微弱的盖塔射线。这种射线带有一些核物质的特点，在《地球最后日》中的设定，真盖塔的盖塔射线可以起到促进有机物进化或者退化的效果，从而导致自我进化过快而自我毁灭的效果。而他的另一件带有标志性的武器，“盖塔战斧”在原作设定中则要超过盖塔本身还更要巨大，但是他的取出方式居然是肩部装甲，这样不由得让人无法运用已知科技来解释了，难道要我用“液态金属”去解释这个现象吗……？

不过，不论是由科学依据的也好，只有理论支持的也好，又或者是完全没有任何依据，只靠自身出色设定去吸引观众的也要。在战争中武器不可否认的成为了每一场战争中最具有决定性的存在，只要还有战争就会有人不断的去开发新的武器，说不定哪一天我们在SF世界中才能看到的这些武器装备就出现在我们后代的眼前了。

说完武器这一项之后，我们不得不说另外一项与他息息相关的东西，那就是防御。防御关系到战场上战士们的生死，一个聪明的指挥官决不会只是把自己的手下白白的送去战场等死而漠不关心。从这个意义上来说，战场上的防御体系可以说关乎到“人心与意志”这个主题，这样也与很多SF作品的设定相吻合。

如果从《GUNDAM》的世界中去说防御体系的话，那么可以分为装甲材料与防御系统两种。早在一年战争初期公国军开发MS-04的时候采用了“高张力和金”（超硬スチール合金）这种合金最早用于超小型和熔炉的制造，但是在运用到MS身上之后发现它可以弹开120MM口径的子弹攻击，从而将他使用到了MS-04，05，06的身上，但是由于其造价的原因使得吉恩军的资源大量消耗，这也使得技术人员们加快开发了新一代的装甲材料。一年战争中后期，地球联邦方面开发出了露娜钛合金（ル



ナチタニウム/Lunar Titanium）。这个名字大家应该很熟悉，但是说道这里应该有很多人对我的这句话产生了异议，因为露娜钛应该是出现在0083年的产物。没错，这个名字是出现在0083年之中的，但是这个只是以为此种合金产地的一种称呼，其实他就是一年战争期间著名的“高达利姆合金”。（ガンダリウム/Gundarium）一年战争期间的那台神话化的MS——RX-78-2 GUNDAM就是这种合金的产物。这种合金的特点具有高强度低重量，以绝大的优势提升了MS的运动性。除此之外还有耐热性，耐腐性，以及防射线绝缘性等。而且他的装甲强度甚至可以抵御一公里以内的150MM弹头的炮击，这样无疑要比扎古系列使用的高张力合金更为优秀。有人说RX-78-2在一年战争的大活跃要归功于阿姆罗・利的高超驾驶技术，但是这只是片面的看法，阿姆罗本来只是一名民用MS爱好者，出于他父亲的原因，他有机会接触到很多MS的相关知识，不过即便是这样也不能说明他具有高超的驾驶技术。当时吉恩军的MS多还使用120MM弹头的武器，所以根本无法对RX-78-2构成威胁。同时期的RGM-79——吉姆（GM）的装甲材料多使用普通的钛合金与陶瓷和金，所以在原作中无法抵御MS-06的攻击，而RX-78-2却完全无视这些攻击。不然的话估计在阿姆罗与夏亚在大气层上空相遇的时候就已经无法活到UC0093年了。支持这说法的种理论还有一点就是RX-78-2当时装载了高性能自动学习电脑，可以依靠战斗数据辅助驾驶员的操作，很复杂的动作可以依靠很简单的操作来实现。所以说RX-78-2在一年战争的活跃完全要依靠它的装甲与武器。但是最近的很多作品里面出现一种“不谐和音”0079年，在宇宙和地面的很多战场上出现了很多RX-78系列的GUNDAM。官方设定RX系列分别开发了RX-78-1试作型GUNDAM，RX-78-2-GUNDAM（白色恶魔），RX-78-3-GUNDAM（G-3），以及RX-78-GUNDAM的四号机和五号机。此外还有很多其他的特殊编号，但是在一年战争期间，不论开发时间与生产时间，还是生产资源方面都不允许出现这么多的GUNDAM。所以不得不说这是主角的导演特殊对待了。

而同期的吉恩公国也开发出了一种新的合金技术，吉恩尼姆（ジオニウム）。这种合金据官方解释为一种主要成分为铝的合金技术，但是具体的其他情况我们却不得而知。而后期开始，光线武器成为了战场上的主角，所以MS身上出现了一种新的涂装技术，耐光束涂层（アンチ・ビーム・コーティング，anti beam coating）这种装甲涂装的特点在于光线武器击中之后可以加热涂层，气化之后分解光线武器。（在SRW系列中经常出现的一种防御系统，经常出现在初级机体上）但是这种涂装只能防御出力很小的光线攻击，如果同一个位置受到两次的攻击则无法再防御。

其他的光线攻击择要选择另外一种防御系统来进行防御。这也就是防御系统中的艺术品“I-Field”。

I-Field标准翻译为“粒子偏移立场”作为米诺夫斯基粒子产物中的艺术品他的工作原理是这样的。I-FIELD发生机就是利用某种波携带着高浓度的米氏粒子传播，在MS周围形成一个场。而米氏粒子不携带任何电荷的特性正好可以吸附MEGA粒子，降低其运动速度并使其方向偏移。这样，能量稍低的光束武器就会在命中敌人之前就全部被偏转、扩散掉。但是I-FIELD只能防御光束武器。与他相同的防御体系还有一种“I-Field简化版”光束扰乱幕。他的工作原理与I-FIELD基本相同，由搭载设备的兵器散布浓度很高的米氏粒子，并使其沿一定轨道运动以达到扰乱光线（BEAM）武器传播路径的效果。他的最近一次登场是在3DGUNDAM作品《MSLGLOO》之中，最后的一场战斗之中，吉恩的MA从格纳舱中发射偏移立场干扰弹，形成干扰幕，成功的分解了GM的光线攻击。

GUNDAM世界中的防御体系可以说完全是建立在粒子之上，但是在其他的作品之中则存在着“绝对防御”的物质。《EVA》之中的“绝对领域”（A.T.FIELD）。按照官方资料上的说法，A.T.FIELD是由“空间相对位移”形成的，我们可以认为它是一种以使徒或者EVA为中心产生的场。而随着产生这个场的波的波峰和波谷的变化，空间也在向不同的方向位移。如果空间位移是单向的话，那么无论是子弹还是光束之类的都不过是会改变相对位置而已，无法起到阻挡的作用。而如果是让空间同时向两个不同的方向进行位移，那么任何物质在位移空间的重叠部分都会受到非常大的阻力，所以才可以起到阻挡物理攻击的作用。同时，除了渚薰以外，其它使徒和EVA的A.T.FIELD都是可以使光线、声音、电波、温度和粒子穿透的，这是因为在A.T.FIELD的波峰和波谷之间，有短暂的无位移空间。所以光线、电波等可以从这个短暂的空隙中穿过去。所以A.T.FIELD的波长越小，其防御性能就越高，而渚薰的波长则是无限接近于0，所以可以阻隔一切物质。A.T.FIELD产生时的金黄色光环是其干涉空间产生的证明。

要保持A.T.FIELD，是需要很大的能量的，即使是拥有S2机关的使徒与EVA-01也无法永久张开。破坏A.T.FIELD的唯一方法就是使用一个频率接近的A.T.FIELD将其中和。A.T.FIELD被中和后并不会立刻消失，而是会凝固成一种类似薄膜的坚韧物质并存在一段时间。然后就可以从其中央入手，将其撕裂开。其原理目前不明，同时，在剧场版之中的EVA-02最后将A.T.FIELD丢出去攻击EVA量产的行为也是无法解释的。而同样在前文中提起过的古兰森则使用了与EVA相似的防御系统。被称为“歪曲FIELD”，他的原理与A.T.FIELD类似也是扭曲空间。通过直接改变攻击的轨迹，使其绕过自己的身体来避免被攻击的，这种防御体系对光线，实弹全都有效。

综上所述，武器系统与防御系统都是作战中必不可缺的元素，而其中有一台MS极为特别，他使用了“恶魔的闪光”作为武器，在历史上可以说是前无古人后无来者。那就是RX-78-GP-02-A。

RX-78-GP-02，Physaris。翻译之后的解释为“酸浆果”属于观叶植物，花语为“虚伪”。GP-02-A的A则是指“原子弹”ATOMIC的意思，而这也就是为什么GP02分为两种编号的缘故，没有“A”的则是一般用编号。GP-02-A的开发，本身就是地球联邦军违反“南极条约”的产物。这也是TITANS抹消关于GP-02的所有相关数据的理由。作为战略性战术用MS，其战场主要作用是对敌部队进行战术核打击。但是相异于GP-01（fb）取消了CORE BLOCK SYSTEM，将COCKPIT改为了球型逃生座舱。UC0083年吉恩军残党部队迪拉斯舰队再兴，施行了“星尘计划”。UC0083年10月13日，星尘作战开始。同日21:00，GP-02A在装载MK-82核弹的情况下被吉恩军王牌机师阿贝尔·卡多夺取成功。迪拉斯在之后的“星尘作战”中使用GP-02A单机突入地球联邦军宇宙重要据点“所罗门”。并在地球联邦军向迪拉斯示威阅兵的时候，使用MK-82一举击毁灭了地球联邦军太空部队主力舰队数量的三分之二。GP-02A其要武器是一门可以发射Mk-82核弹头的原子火箭炮，MS本身也配备了承受核爆的强冲击的重装甲（ルナチタニウム/Lunar Titanium），并携带一个巨大的带有散热核冷却系统而且可以容纳核子炮管的盾牌，此装备的缺点便的无法防御BEAM系的直击。武器上，装备有标准的火神炮和两把大型光束剑，而核子发射器在其他官方设定里还作为光线发射器出现过，并且在SRW系列的设定里面还曾经给GP-02装配过光线来福枪。尽管GP-02A的质量大，但在足够的推进器和姿势制御用喷嘴的帮助下它仍有很好的机动性，所以在战斗中还是有很灵活的表现。GUNDAM，RX-78GP-02A在某种意义上才是真正战术用MS，尽管它的使用将在地球范围有“战略”灾难性的效果。

后记

描写整个吉恩独立战争期间的作品，可以说一直就是高达世界的精华之所在。而UC历的高达作品在日本仍旧不衰，比如就在本文即将截稿期间，也就是TGS2007上，就又发布了一款以正统历史高达为主题的游戏作品。明年，也就是2008年就将是高达30周年了，我们觉得应该让更多的人去了解高达的起源与背景，虽然这篇文章并不可能将所有应当介绍的，或者发表的一些个人看法都做到满足各个层面的读者的需求，但是我们希望能够让这篇文章做一次抛砖引玉，让其他同样有自己的见解或者对高达有较深刻了解的朋友也参与进来，或许，这才是我们想要的吧。

宇宙世纪官方年表(简体中文版)

GUNDAM Official History (Chinese-simplified Ver.)

年代	
AD1999	地球联邦政府树立。人类宇宙移民计划发表
2009	设立地球联邦军
2045	开始建造第一号殖民卫星
UC0001	随着宇宙移民的开始，纪年进入宇宙世纪。地球总人口突破90亿人
0027	最初的月面恒久都市冯・布朗市完成
0040	总人口的40%(约50亿人)向宇宙移民完成
0058	吉恩・兹姆・戴肯发表SIDE3独立宣言。吉恩共和国树立。国防队活动开始。联邦 政府对SIDE3给与经济压力
0068	吉恩・兹姆・戴肯死亡（存在暗杀的可能性），第二任首相德金・索多・扎比继任。夏伦荷斯特・布荷购入旧欧洲名门“罗纳”之名
0069.08.15	吉恩公国宣言。德金・索多・扎比就任公王。由于扎比家的独裁体制，吉恩派被驱逐
0073	公国军完成新型兵器1号，并被授予MS–01的形式编号与机动战士(MS)的称呼
0078.10	吉恩公国发布国家总动员令
0079.01.03	一年战争爆发。吉恩公国对地球联邦政府发布独立宣言。在宣战布告的同时，对SIDE1、2、4发动强袭，无差别投入NBC兵器。由于殖民星的落下，引起了大规模的气象变动。（1月3日～10日间的战斗也被叫做一周战争。此期间的战斗造成总人口相当于25%的30亿人死亡）
0079.0111	SIDE6中立宣言
0079.01.15	鲁姆战役。联邦军宇宙舰队战败。公国军俘虏联邦舰队司令雷比尔
0079.01.31	缔结南极条约
0079.02.07	公国军开始地球侵攻作战。从卫星轨道上直接投入降下部队到北美、中美、东亚、欧洲各大都市。（从2月到3月，公国军基本占有地球大陆的2/3的势力圈，但两军的战力衰退。战局陷入胶着状态）
0079.04	联邦军同时发动新型MS与专用强袭母舰的开发、建造为目的的V作战与以量产已丧失的宇宙舰艇的宾森计划
0079.06	公国军完成联结宇宙要塞阿・帕瓦・空、所罗门、月面基地格兰纳达的本土防卫线。弗拉纳冈机构设立
0079.07	联邦军新造战舰白色要塞(WB)进宙，RX–78高达试作一号机（RX–78–1）下线
0079.09.18	公国军特务部队强袭SIDE7。在殖民星内部发生史上第一次MS间的战斗。WB收容未破坏的MS向南美加布罗基地出航
0079.10.04	在纽约市，公国军地球攻击司令官伽尔玛・扎比战死
0079.10.06	基伦・扎比发表全地球规模的演说。在兹姆市举行伽尔玛・扎比的国葬。多鲁兹少将解除夏亚少佐职务。联邦军西罗・阿马达少尉降下到地球。就任小岛大队第08MS小队队长
0079.11.07	联邦军发动敖德萨作战，三天的战争之后，以联邦军的胜利告终。由 此，地球上的军队平衡性被打破
0079.11.30	公国军，攻击联邦军总司令部加布罗失败
0079.12.14	联邦军发动“星一号”作战。吉恩特殊工作部队独眼巨人队袭击联邦军北极基地。尝试夺取新型MS RX–78NT–1失败
0079.12.18	独眼巨人队为追击NT–1潜入利博殖民星
0079.12.20	NT–1与独眼巨人队的MS京保梵交战，并击破京保梵。独眼巨人队只 剩下一人，其余全灭
0079.12.24	所罗门攻略战发动。公国军败退。宇宙攻击军司令官多鲁兹・扎比战死联邦军将所罗门设为据点。

	独眼巨人队唯一生存的士兵使用扎克改与 NT-1交战，战成平手
0079.12.30	德金公王因太阳能射线系统死亡。联邦军丧失雷比尔舰队
0079.12.31	阿·帕瓦·空攻防战。在要塞内，基伦与希利亚战死。阿·帕瓦·空陷落。以联邦军的胜利告终
0080.01.01	一年战争终结。在月球的格兰纳达地球联邦军与吉恩共和国签定终战协定。

〔一年战争（吉恩独立战争）〕终结

0080.01.01	迪拉斯纠合拒绝前往阿克西斯的公国军残党，并进行舰队的再编成
0080.01.03	迪拉斯中将因怀疑联邦势力的安定性而立案大型反抗作战
0080.06	非洲战线的旧公国军解除武装
0081.03.28	旧公国军残党到达阿克西斯
0081.05.05	多鲁兹夫人（泽娜）在阿克西斯病逝
0081.10.05	联邦议会通过联邦军再建计划
0082.04	联邦军决定设立新人类研究机构
0083.07.30	立案“星辰”作战计划
0083.08.09	阿克西斯领导者马哈拉加·卡恩逝世
0083.08.11	哈曼·卡恩（当时14岁）就任米妮芭·扎比的摄政。承认迪拉斯舰队的方针并确定支援约定
0083.09	阿克西斯开发成功新合金“钢达锂姆·γ”
0083.10.13	阿尔比恩到达特林顿基地。“星尘”作战发动，夺取装载有mk82核 弹头的GP-02A
0083.10.14	卡多少佐的原本由柯姆塞搭载GP-02A脱出计划被GP-01阻止
0083.10.23	卡多少佐与GP-02A到达吉恩残党军的金巴莱德基地，GP-02A由HLV脱出至卫星轨道
0083.10.31	迪拉斯宣言。向地球全面地放送迪拉斯舰队的宣战布告
0083.11.10	一年战争终战以来，每4年一度的联邦军观舰式被迪拉斯舰队袭击。西玛舰队强行将移动中的两个殖民星破坏，使得两个殖民星激突，其中 一个进入落下月球的轨道
0083.11.11	迪拉斯舰队，利用月面轨道间的输送光线（俗称：点火光线）将殖民星的推进器点火。殖民星改变轨道到地球落下轨道
0083.11.12	殖民星突破阻止临界点
0083.11.13	殖民星通过南美加布罗上空，最终降落到北美大陆。阿克西斯先遣队撤退。阿纳贝尔·卡多少佐战死
0083.11.23	一连关于迪拉斯纷争的军事法庭开庭。严帕·希纳普斯大佐被判死刑，浦木宏中尉被判1年有期徒刑
0083.12.04	由加米特夫·海曼提倡的提坦斯结成。围剿旧公国军残党活跃化。阿纳海姆公司冯·布朗分公司常务死亡
0084.03.10	殖民星落下的真相与高达开发计划从官方记录上抹消，浦木宏的罪状因此取消

〔迪拉斯纷争〕终结

0084.06.17	联邦议会发表维持地球圈的现状说明
0084.09.21	夏亚·阿兹纳布尔回归至地球圈，获得地球联邦军军籍
0085.07.31	30号殖民星事件。提坦斯向SIDE1·30号殖民星注入毒气屠杀居民。反地球联邦运动（A-E-U-G）、活跃化
0085.09.08	格林普斯2在SIDE7开始建设
0086.02.06	阿克西斯向地球圈前进
0087.03.02	奥古侦察格林普斯1，强夺试作MS3机

0087.04.29	最后的木星能源运输船朱普特利斯归还至地球圈
0087.05.11	奥古攻击地球联邦军的加布罗基地
0087.06.08	提坦斯将格林普斯2和原阿·帕瓦·空移动到月神2号宙域，完成泽丹之门
0087.06.29	提坦斯袭击香港市
0087.06.??	卡缪前往宇宙
0087.08.10	提坦斯发动阿波罗作战。袭击冯·布朗市
0087.08.17	奥古领导者布雷克斯·弗拉准将被暗杀
0087.08.24	提坦斯发动将殖民星落下格兰纳达作战，失败
0087.09.21	提坦斯发动SIDE2·25号殖民星毒气攻击，失败
0087.10.12	阿克西斯归还至地球圈
0087.11.02	奥古、卡拉巴联合军袭击乞力马扎罗基地
0087.11.16	奥古将提坦斯在地球上的乞力马扎罗基地破坏后，占据在达喀尔的联邦议会向全世界揭发提坦斯的实际情况
0087.12.07	提坦斯利用格林普斯2的殖民星激光炮破坏SIDE2·29号殖民星
0087.12.14	提坦斯对SIDE2·21号殖民星发动毒气攻击，居民全部死亡
0088.01.25	在行星培曾，提坦斯教导部队的一些青年将校以“新迪赛斯”的名义发动反乱
0088.01.18	阿克西斯破坏泽丹之门的阿·帕瓦·空。占领格林普斯2
0088.02.02	奥古发动“大旋涡”作战。在舰队战之后夺回格林普斯2
0088.02.22	奥古、阿克西斯、提坦斯三方舰队战，提坦斯战败，殖民星激光炮被破坏。古战力丧失过半。夏亚·阿兹纳布尔失踪

〔格林普斯战争〕终结

0088.02.22	联邦军编成讨伐新迪赛斯的讨伐部队的前卫部队α特殊部队
0088.02.29	阿克西斯发表吉恩复兴宣言，并称为“新·吉恩”开始向各SIDE发送制压部队
0088.03.06	“提督谋反”事件。驻留培达的地球本星所属舰队“Eighknow舰队”虽然以伐反乱军的名义出发，但脱离联邦军的指挥，前与新迪赛斯合流
0088.03.07	培曾攻略战。新迪赛斯使用核弹将培曾爆破
0088.03.12	新迪赛斯舰队，至月内侧的埃尔斯市降下
0088.03.13	与新迪赛斯舰队取得联系的Eighknow舰队从L1的暗礁宙域到达月球轨道。α任务 部队发动埃尔斯市制压作战，失败。地球联邦本星舰队到达月球轨道，与α任务部 队合流
0088.03.17	Eagle Fall作战发动，埃尔斯市上空攻防战，FAZZ部队全灭
0088.03.24	处于劣势的新迪赛斯实行埃尔斯市脱出作战。Ex-S高达将G-Mk-V击破，新迪赛斯首领布雷卜·寇德战死。新迪赛斯占领质量驱动器基地
0088.03.28	新迪赛斯利用质量聚集器脱出。新吉恩介入“培曾”事件，救出新迪赛斯将兵。埃尔斯市武装解除
0088.04.02	新迪赛斯进入培达·低轨道联络站，并制压
0088.04.04	新迪赛斯为了轰炸培达的联邦总部以及制压达喀尔，出港。与α任务部队交后，全灭。
0088.04.05	α任务部队任务完成。

〔提督反乱事件〕终结

0088.06.06	新吉恩将先遣部队降下至地球

0088.08.01	新吉恩主力，侵攻地球
0088.08.29	新吉恩占据达喀尔。旧公国军与提坦斯残党受新吉恩节制
0088.10.31	新吉恩将殖民星落下至都柏林
0088.11.14	联邦政府将SIDE3转让给新吉恩。新吉恩的战力从地球撤退
0088.12.25	新吉恩内部古雷米军谋反，并占据阿克西斯
0089.01.16	阿克西斯・核心3内激战
0089.01.17	奥古将新吉恩制压。哈曼・卡恩战死。米妮芭・扎比失踪。

〔第1次新吉恩抗争（哈曼战争）〕终结

0089.03.15	木星能源输送重新开始。朱普特利斯2出发
0089.05.01	联邦军重新编成大质量的星形线管理体制
0089.08.25	联邦军强化对宇宙住民居住的殖民星的经济等制裁
0090.01～	埃格姆、NSP等反联邦地球组织活动活跃化
0090.02.03	将“甘泉”改造为难民收容设施
0090.03.21	联邦军编成外围新兴部队朗德・贝尔
0092.08～	联邦军将总部移动至西藏的拉萨
0092.12.13	新・吉恩暗示将对地球联邦军进行攻击
0092.12.22	以夏亚为总帅的舰艇发布占据甘泉的宣言
0092.12.25	联邦军，增强朗德・贝尔队
0093.02.27	新・吉恩总帅夏亚・阿兹纳布尔在电视节目中发布实际的宣战布告
0093.03.03	新・吉恩舰队从甘泉出发
0093.03.04	第五月神与联邦军所在地拉萨发生激突
0093.03.06	新・吉恩军与联邦军在SIDE1・隆得尼奥秘密谈判
0093.03.12	新・吉恩舰队伪装成投降，夺回阿克西斯。阿克西斯向地球的降下失败。

〔第2次新吉恩抗争(阿克西斯战争、夏亚的反乱)〕终结

0093.09	联邦军内部咨询机构的战略战术研究所作为海军战略研究所 (S·N·R·I)重组
0100～	联邦军以吉恩共和国放弃自治权而发表战乱的终结的宣言
0103～	反地球联邦组织“玛夫提”破坏在轨道上的监视用人工卫星
0104.02.08	地球处的联邦军增强。强化取缔地球上的猎人组织与不法居住者
0104.04.19	以玛夫提为标榜的不法份子劫持穿梭机“豪森”号未遂
0104.04.20	玛夫提袭击澳大利亚的宾馆。ξ高达到达地球
0104.04.26	玛夫提预告将要袭击澳大利亚的阿德莱德举行的联邦的中央阁僚会议。袭击要求会议放弃“关于联邦政府调查权的修正法案”。在会场周边设置的防护壁将ξ高达捕获。系列反地球联邦运动的主谋者玛夫提・纳比尤・埃林逮捕。法案通过。
0104.05.01	反地球联邦军组织的领导，玛夫提被执行死刑
0104.06～	联邦军对反地球联邦军组织的弹压强化。反地球联邦运动表面沉静化。

〔玛夫提反乱〕终结

0106～	决定重新开始建设新殖民星。布侯・孔兹露内的职业训练学校以及周边企业的选拔人选中编成组织。秘密成立C・V（死亡先锋）

0111.10	联邦军决定开发下一代主力MS。沙纳里（SNRI）的F（方程式）90系列击败阿纳海姆的MSA-120成为下一代主力MS
0112.06	阿纳海姆内部秘密发动影子方程式计划。郝瑟利・罗纳提议的“地球保全法案”、“过当医疗废止法案”被废弃
0118	郝瑟利・罗纳被暗杀
0120.10.25	朱普特利斯级运输船“小林丸”被神秘MS部队袭击
0122.11	在斑马区域，影方程式的试验开始
0123.02	RXF91，在斑马区域试验过程中与C・V的黑虎队接触
0123.03.16	自称为C・V的神秘MS部队袭击边境SIDE。边境Ⅳ的居民500人以上死亡。14万人避难
0123.03.26	C・V在边境Ⅳ发布宇宙巴伦比宣言
0123.03.30	C・V的铁假面独断地在边境Ⅰ发动巴古和拉富雷希亚，屠杀殖民星圆柱体内的居民。拉富雷希亚被联邦军的F91击破。F91大破。

〔宇宙巴伦比建国战争〕终结

0140～	殖民星主义抬头。自治权运动再次出现。各殖民星围绕着经济差距与贸易不均衡化开始对立表面化
0141	玛丽亚・P・阿莫尼亚在SIDE1的阿尔巴尼亚开设咨询事务所。玛丽亚开始宣传自己的思想
0144	成立相信玛丽亚的集团。成员将玛丽亚的语录收集编集成书籍。玛丽亚主义集团在阿尔巴尼亚政府申请成立团体
0145	冯瑟・卡伽其与玛丽亚接触
0146	玛丽亚主义集团急剧性地成长。伽其党成为美利坚政府的第三势力。
0147	因贿赂而被起诉处理的总理集团的基罗其死刑。伽其党成为美利坚政府执政党。
0148	里加军事联盟结成
0149	在SIDE2发表赞斯卡尔帝国建国宣言。里加军事联盟发动V（胜利）计划
0152	黄衫军侵攻拉庚
0153.04.19	吉布拉尔塔尔的迁移公司的穿梭机被里加军事联盟空中劫持。加米奥队与联邦军爱尔兰驻留部队所属的宇宙舰艇林豪斯合流
0153.05.28	赞斯卡尔帝国与地球联邦间的停战协议终止，生效
0153.06.21	天使之轮降下
0153.06.22	田代舰队旗舰休班天号击沉。女王玛丽亚死亡。
0153.06.23	天使之轮在大气层上层时分解，之后上升到大气层之外

〔赞斯卡尔战争〕终结

注1：本年表为官方版年表的简体中文版译文版

注2：官方年表并非完全宇宙世纪年表，其间不记录许多动画中的剧情

注3：此年表的时段分类只以时间发展为基准，因此其间会存在着多分段交叉的情况。

注4：译文版年表中的部分人名、组织名称等为音译，也许与其他中文版本的译名不同。此处只作为参考使用。

0083.10.31 迪拉兹

0093.02.27 夏亚独立

0079.01.11鲁姆战役

0087.11.16 夏亚演讲

0079.12.14 星之一号作战

0079.10.06 国葬

0079.01.03 开战

0079.11.07 奥德塞

0079.07 V作战终了

SD高达G世纪——交叉火力

游戏简介

本作为任氏掌机NDS上《SD高达G世纪》系列的第2作。与上一作相比，整体的系统变化非常大，除了改用以触笔为主按键为辅的基本操作方式之外，机体改造，机体图鉴以及战斗系统、战斗动画等部分都焕然一新。并且还启用了新的原创男女主人公（汗……也学机战系列搞原创了……），将各个高达的剧本有序的穿插到了不同主人公的路线中。仅从开始的片头CG动画就能感受到本作带来的震撼效果。还有，本作男女主人公各有45话左右的剧本，再加上外传性质的经典剧本以及通关后的隐藏剧本，游戏通篇共计有120话之多，足以证明制作组的诚意。要说本作的缺陷，那就是各角色的台词还是没有加入语音（怨念）……下面将为大家逐一讲解游戏系统的各个部分。

文 / 零羽

系统篇

舰内整备

首先说明一下，本游戏的基本流程是：剧情对话→整备画面→剧情对话→战斗……（循环），在整备画面下有5个房屋（选项）分别是发进デッキ、资料室、作战室、ハンガー、システム。用触笔点击进入后会有本作原创角色对所选的房屋的功能进行简单讲解。

发进デッキ：选中后会出现出击、索敌、マップ、返回4个选项。

出击：……（提示：请大家把这段话放在最后再看……）当一切都准备后，点击此选项后选择要出击的小队，之后点击屏幕下方的出击，就可以开战了。

索敌：游戏中的重要系统之一，此系统主要是用于捕获敌方机体、赚取强化零件以及提升机师的等级。点击进入后可以选择宇宙区域或地球区域进行索敌（不同的区域出现的敌方机体也各有不同），确定想要去的区域后点击进入选择出击的小队，最后点击出击即可。

マップ：点击进入后可以看到下一话的地图，上屏显示出了可以出击的小队数量以及作战内容（也包括战斗要点）。下屏为游戏时的地图，可以选择放大、缩小和整体显示。此时图中只显示出了我方母舰以及部队，并没有显示出敌方部队的配置以及位置。

返回：……大家都知道什么意思，我就不说了……（下同）

资料室：选中后会出现战史ファイル、プロフィール/用语词典、返回3个选项。

战史ファイル：本作新追加的系统之一。进入后可以看到有10个原创经典剧本（各个作品中的知名战斗），开始时全都是？？？，随着游戏的进行会逐一的开启，开启后就可以随时进入，此模式下我方部队是不可以参战的，只能使用剧本中所设定的部队，所以难度方面要比游戏本篇略高一些。还有，在此模式下敌方机体是不能捕获（连大众脸的士兵捕获率都是0……），但达成胜利条件后可以得到一些比较经典的机体作为奖励（预告：下文会有具体情报……）。

プロフィール/用语词典：也就是图鉴模式。进入后可以查看到游戏中登场的角色、机体以及关键词的具体解说。3个图鉴都在名称的后面加入了作品出处（细微之处体现出的人性化设计），选中后具体内容会显示到上屏中。还可以通过下屏左方的便捷检索（50音图顺）轻易的找出想要查询的内容。另外，需要翻篇儿的时候请使用L键……

作战室：选中后会出现チーム编成、一览、别动队、返回4个选项。

チーム编成：进入后可以对我方部队进行队伍编成。上屏所显示的是下一话中我方能够出击的小队数量（按L键可以切换成显示下一话中可以出击的小队数量以及作战内容）。

下屏为具体的编成系统。游戏中总共可以编成10个小队（但不一定都有机会上场……），屏幕右下方显示出了未编入队中的机师数量以及所剩于的空位数量。（注：空位说明：本作中的1个小队最大上限为4个空位，其中MS只占一个空位，大型(MA)占两个空位，而战舰要占上4个空位。所以本作的小队编成就只能是MS与MA之间的搭配组合，战舰还是得单独行动。）点击随意一个小队后进入正式的手动编成画面。此画面的结构稍显复杂，首先屏幕左上角显示出了小队中的4个空位，空位可以分为两个部分：上方为机体，下方为机师。与之相对的右边可以选择机体（ニュット）与机师（キャラクター）。右下角的3个选项分别是按名称（50音图顺）、等级（ランク）编成顺序对机体或机师进行检索。其次，具体编成方法为：用触笔选中一个机体或机师后，会出现该机体或机师的图像，将这个图像拉至左侧相应的空位中即可。当想要解除小队中的某个机师或机体时，需要将所选中的机师或机体拉至小队空位下方的チームからはずす上即可。（也可以直接把选中的机师或机体直接扔回右边的栏中……）最后，可以点击小队中的机体或机师查看其具体的各项能力，不要忘了用L键翻篇哦……还可以对已经选好的小队进行战位配置（点击屏幕左下方的配置选项），有情提示：一定不要忘记先点决定后再退出……否则就白忙活了……

一览：点击后进入可以查看到机体（ニュット）、机师（キャラクター）、强化零件(パーツ)的详细资料。下屏左边显示出了所选机师或机体的简单资料以及所属小队（未组队的显示为未编成）。对选中的机体或机师可以按L键查看详细资料。其中，屏幕右下方的1P、2P、3P分别为机体的全武器一览、特殊能力与追加装备一览、解体后的强化零件一览或机师的ID指令、特殊能力简介与相性补正，ID指令的详细资料，特殊能力的详细资料。还可以点击机体（ニュット）情报或机师（キャラクター）情报进行切换。（注：按L键可以查看机体或机师的资料）与小队编成画面一样，一览画面下也可以通过右下角的3个选项，分别按名称（50音图顺）、等级（ランク）编成顺序对机体、机师或强化零件（……这个没有等级）进行检索。（注：本作中机师以及机体的一些基本概念，如LV、SP、HP等就不再多说了……下面对机体方面新增加颚2个新的概念——RK与PW进行一下解说。前者相当于人物LV，其中RK后面的数值为当前机体的等级，“—”后面的数值为此机体的经验值，此数值每到100，机体的RK上升一级，随着等级的上升，机体的HP、装甲、PW、回避等各项数值以及武器的攻击力都会增加。后者相当于机战系列中机体的EN，根据使用武器的不同，此数值也会不同程度的减少，当PW减少为0时，机体的武器……还是可以使用，但是攻击力会降为原有的30%左右……所以，战斗的时候还是要注意节约使用。）

别动队：点击后可以查看到我方下一话中强制出击的机体与机师。

システム：选中后会出现セーブ、ロード、设定、返回4个选项。

セーブ：点击后可以储存游戏的记录，在NO DATA上点击屏幕左下方的セーブ可以新建一个游戏记录，在已有的记录上点击セーブ就会覆盖原有的游戏记录。屏幕右下方的1P、2P用于切换。游戏中最大可以保存游戏记录为6个。（足够了……）

ロード：与セーブ相对的，可以读取游戏记录。ロード画面的屏幕最右下方多出来了一个3P，点击后可以读取战场记录。在战场地图上选择ロード中的3P后会发现多出来一个セッション开始からやり直す的选项，点击后可以从新开始本话。

设定：点击进入后分别可以在メッセージ选项中调整剧情对话的速度（1为最快4为最慢）、对话时翻页的速度（同上，选择触笔后为手动翻页）打开或关闭剧情对话跳过，在操作选项中选择左手用触笔还是右手用触笔（没什么太大区别……）、打开或关闭尺寸调整，在战斗アニメ选项中选择战斗画面的开启（标准）或是关闭（简易）

ハンガー：舰内整备画面中最重要的选项，选中后会出现改造、分解、系统图、装备变更、返回5个选项。

改造：点击进入后机体改造画面，屏幕右上方的3个选项分别为机械师（メカニック）、强化零件（パーツ）、机体（ユニット）。在本作中机械师是一个新增的概念，在对机体进行改造时使用不同的机械师，改造出来的机体能力也会有很大的差异。下面开始进行具体的讲解。在机械师（メカニック）选项下显示出了机械师的名称（左）以及其特征（右），通过机械师可以强化的机体特征一共有4项,分别为HP、PW、装甲、回避率（运动性）。（注：机械师的特征补正会在第一次强化所选择的机体时加算上去，之后不会再有补正的加算，如果再次改造时对此机体更换机械师的话，则被更换的机械师的特征补正也会被扣除，取而代之的是更换后的机械师的特征补正。）选好机械师后点击机体（ユニット）选项选择要强化的机体。在此选项下同样可以分别按名称（50音图顺）、等级（ランク）、编成顺序对机体进行检索。这两项都选好后再点击强化零件（パーツ）选项，选择要使用的零件（注：本作中的强化零件大致可以分为强化改良系（アップグレードL1～7、カスタムL1～7）,追加装备系（高机动スラスター、陆战パーツ、支援火器、大型フレーム、可变フレーム、Nジャマーキャンセラー）和系统变换系（系统A～G变换パーツ）。强化改良系的零件可以提升机体的等级，全面的增加机体的能力。强化系零件アップグレード不仅可以增加机体的经验值，有大部分的机体在使用后都可以改良成更高级的新型机体，并且进化后的新机体会继承原有机体的等级以及追加装备。而强化零件カスタム则只可以增加机体的经验，不会使机体产生改良效果。追加装备系的零件可以使特有的机体产生改良效果，没有产生改良效果的机体则可以增加少量的经验值。系统变换系的零件实现了不同系列之间机体的互换。（如ザク2F加个系统D变换零件就变成了リーオー等）灵活利用此系列的零件还可以大大地加快图鉴的收集速度……追加装备解除可以用来解除不幸追加上的无用装备。（通常追击的装备还都是不错的……）最后，3项都选好后点击改造实行即可完成对机体的强化改良。（注：选中机体后可以按L键查看机体的相信资料……）

分解：也就是将没价值的机体再生利用转化成强化零件的选项。点击进入，选择要解体的机体后，上屏会显示出解体后可以得到的强化零件种类以及现在所持的数量（下屏左方也会有简单显示……），并注明了各个强化零件的效果。确定机体后点击分解实行即可。

系统图：点击进入后可以看到一个系统列表选项（A～G），每个系统各代表一个或两个势力的机体。再次点击后就可以进入到具体的机体系统图中，凡是已经改良出的机体都会显示出图片，（注：只要改良出同时期的一架机体，其它机体即便没有得到，在系统图中也会被显示出来。所以看似繁琐的系统图，只要找准了“核心”机体，也可以很轻易的实现“完美”。）还有，点击图片就会显示出该机体的名称。机体与机体之间的小方块是改良所用的强化零件，只有成功的得到了所选机体的后继机之后，强化零件才会被显示出来。

装备变更：点击进入后，屏幕中会显示出可以进行装备变更的机体（如FAZZ等）选定要变更的机体后点击屏幕左下方的装备变更后就可以在可变更装备中进行选择了，最后不要忘了点击装备变更实行。（注：装备变更只能是后对前……以FAZZ为例，FAZZ可以通过装备变更写下强化装甲变回ZZ，但是ZZ却不能通过装备变更来变成FAZZ。）注：FAZZ=フルアーマーZZガンダム。

战场指南

本作的战斗操作与前作有很大的差别，全部（主要）的操作都必须使用触笔来完成。下面首先来说说操作，使用触笔点击想要移动的机体后（按住别松手），会出现此机体的移动范围（地图上显示出的蓝色方格），将机体拉至想要移动的位置后松手后会出现5个选项，分别是攻击、捕获、交信、确定、返回。点击其中的确定后就完成了机体的移动。（其它各项下文中会有详细说明。）在战斗地图画面，点击有机体以外的区域上屏会显示出本话的名称、现回合数、作战目的、全军的机体数量以及机体适应的移动力和所补正的能力。下屏中有6个可以点击的选项，分别为系统（システム）、指挥、情报、指令（コマンド）、MAP、全体マップ。

系统（システム）：点击进入后可以进行系统设定、读取游戏记录、储存战场记录、结束本回合。（具体选项的说明请参考舰内整备中的系统解说）

指挥：母舰专用的特殊指令之一。用于查看该母舰的指挥范围。点击后在地图上显示出的绿色方块为此母舰的指挥范围。上屏除了该母舰的各项参数外还显示出了指挥范围，指挥效果（补正值），补给回数，补给量（%）。（其实是个很鸡肋的选项，直接点击母舰后从上屏就可以看到指挥范围了……）

情报：……点击后可以查看此机体或机师的详细情报。（具体的选项说明请参考舰内整备中一览选项的解说。）

指令（コマンド）：选择好机体点击后会出现……大量的指令选项（当点击机体后松开触笔，再次点击此机体也有同样效果……），下面分别进行说明。

攻击：当我方机体的周围有敌方机体时就可以点击攻击指令对敌方机体发动攻击，确定好攻击目标后点击屏幕下方的攻击对象决定即可进入战前阵形画面。本作中的战前阵形选择可以说是战斗的重点核心，阵形布制的好坏直接影响着战斗的结果。如图A所示，圆形的阵形可以划分为近、中、远3个部分，并分别对应机体的3种武器。（注：武器之间设有相克关系，具体为：近克远，远克中，中克近。选用克制的武器在攻击时会得到一定数值的补正，所以在战斗时一定要注意让我方机体选择正好克制对方的武器。）如果将机体放置在近距离武器与中距离武器中间相邻的三角区域以及中距离武器与远距离武器相邻的一条横线区域内则可以发动特殊武器攻击（只有部分机体可以使用，如NT兵器之类的，没有装备特殊武器的机体无效）。将机体放置在阵形内不同的位置，命中率与回避率的补正也会发生变化（命中率与回避率的补正关系成反比，即命中率+1，则回避率-1，反之相同）。基本的变化如图B所示，近距离区域的最前部区域内命中率的补正可以达到+10，近距离区域与中距离区域的相邻的阵形两边区域回避率补正可以达到+10，从阵形的中心区域出发，越靠近近距离区域命中率补正越高，反之越靠近远距离区域回避率补正越高。同样从阵形中心出发越接近两边外围区域，回避率补正越高。（……好累……）还有，按L键可以切换上屏的显示方式，来查看敌方的HP和命中率。点击下屏的IDコマンド后可以选择想要使用的精神指令。最后，点击下屏右下角的简易设定后，可以让系统按照攻击重视、回避重视、PW节约这3种方案对机体的阵形设置做出快速调整。（虽然系统是比较“缺”的，但在漫长的战斗中缺少了它还真不行……）

间接：……全称为间接攻击。此攻击方式是除了合体技与部分机体H化后的特殊攻击以外，第3种可以攻击敌方全体（小队）的武器。通常来讲间接攻击是母舰的主要攻击手段，游戏中也有部分机体拥有间接攻击武器，使用方法与母舰相同。点击此指令后地图上显示出的红色区域可为攻击的区域，点击红色区域后会以此为中显示出6个黄色的区域，此为间接武器可以攻击到的实际范围，确定好目标机体点击后，会进入阵形选择画面，下屏左上方显示出了攻击范围内敌方的位置及数量，如果攻击范围内有2个以上的敌方部队时，就需要将母舰移动到攻击目标相应的位置。（注：此时的阵形选择画面为与攻击范围对应的7个区域，区域内有敌方机体的显示为蓝色，没有的显示为黑色。）还有，间接攻击时也可以选择是否使用精神指令，最后点击战斗开始即可。

捕获：也就是将敌方机体“活捉”。要想捕获敌方机体，需要至少有3架……是3个单位以上的我方机体（即便是4机一组的小队也算一个单位）将敌方机体围住，当要捕获的机体HP与PW越低时捕获的成功率就越高，还有，我方围住的机体越多捕获时的成功率也会越高。另外，使用部分机师拥有的精神指令也可以提高捕获的成功率。（这次的捕获成功率比起前作低了不少，有时为了一架极为普通的机体也要众人围成一圈才能成功……怨念）

交信：此指令用于触发隐藏的原作剧情或特殊事件时使用，在有恩怨的敌我方机师战斗之前，不要忘了先查看一下是否可以使用交信指令哦。

个别移动：小队专用指令。主要用于根据战况需要解散（拆散）小队时使用，点击后屏幕中右侧为所选小队的构成人员，将想要进行个别移动的人员点击后拉到左边的相应位置后，点击决定就会回到地图画面进行个别移动了。

ID：使用精神指令的……指令。点击后可以使用一些特殊的精神指令。千万不要以外此时的精神指令都是辅助型的，某些机师的攻击型精神指令也需要在这时使用的。

配置变更：点击此指令后会进入到阵形布制画面。感觉此指令完全没有实际意义……因为不论是主动进攻还是遭受攻击后都会进入到阵形布制画面，完全没有必要事先进行小队的阵形布制……

补给：母舰专用的特殊指令之二。通过此指令可以对战场上的我方部队进行临时补给（也就是回复机体的HP与PW值）。点击后地图上显示出的绿色方格为补给的范围。确定要补给的对象后点击补给实行即可。

顺番变更：也就是变更我方小队中机体的排列顺序。此指令与上面的配置变更完全不同，是非常有实用价值的。在战斗时当我方小队中有机体的HP较低时，可以使用此指令将之放到队伍的最后位，以求保命。还可以根据战况调整队中机体的位置，达到一次性将敌方全灭的效果。（指令选项……完了）

MAP：用于缩放战场地图的大小，选项内的3个小方格分别代表近、中、远3种模式，可以随意的选择。

全体マップ：……其实就是上面MAP的“超远“模式……查看整体的地图中全部队的位置。（同样是个鸡肋的指令，本作的地图这么小，使用MAP中的远模式就能看到全地图了……根本就用不着吗……）

辅助键位表

本作游戏中虽然可以完全使用触笔来进行操作，不过，毕竟多出来的一只手也是闲着……还是配合触笔使用基本键位的快捷操作，来加快游戏的节奏吧……（注：Y键貌似无用……）

键位	作用
十字键	用于移动地图，但不能移动机体。（光标不会一格格地跟着动）
X键	回合终了的快捷键。
A键	地图缩放（MAP）中远模式的快捷键。
B键	非常实用的指令，用于在我方部队之间进行切换。（到了游戏后期机体比较多的时候，可以在选择回合结束前，用此指令检查是否还有没行动的机体。）
START键	全体地图（マップ）的快捷键。（鸡肋键位一个……）
SELECT键	地图缩放（MAP）键位的快捷键，美按一下切换一个模式。
L键	情报指令的快捷键。（选中机体后有效……）
R键	系统（システム）指令的快捷键。

流程篇

セッション01　脱出（共通篇）

战场情报

胜利条件	击破シャア
败北条件	アムロ被击破
我方出击机体	ガンダム（アムロ）
敌方出击机体	ジオング（シャア）

（注：机体后面没有注明机师的均为大众脸兵……还有，游戏中的胜利条件如没有特别指出则都是“敌全灭”）

解说与要点

游戏的序篇——阿母罗与夏亚在一年战争时期的最终决战。借此先行熟悉一下本作的全新操作系统，每个回合挂上一个ID指令「……そこォ！」，基本上2、3个回合就能结束战斗了。

完成本话后会出现教学模式（チュートリアル），建议大家都选择「见る」进去看一看，里面有科瓦特罗主持的系统全面讲解（流程很～长，没有耐性的就选「见ない」跳过吧……）

接下来会有分支选项——去L3宙域的フィオ篇（男主人公）与去L5宙域的ニケア篇（女主人公）。（注：フィオ篇中有G高达、高达X，ニケア篇中有高达W，倒A高达。UC系与CE系为男女主人公路线共通。）

セッション02　旅立ち（フィオ篇）

战场情报

胜利条件	击破シャア
败北条件	アムロ被击破
我方出击机体	ジムII（フィオ）
敌方出击机体	リーオー×3

要点解析与奖励

用フィオ与敌方部队战斗后发生剧情事件。

完成奖励：アップグレードL1、カスタムL1×5

击破奖励：アップグレードL1、カスタムL1×2

セッション02　少女と流星（ニケア篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ニケア被击破
我方出击机体	アルトリウス（ライオット）、トールギス（ニケア/アンフィニ）、メタス（エミリア）
敌方出击机体	ジムII×3

要点解析与奖励

女主人公篇的第一话，非常简单……继续熟悉系统吧……

完成奖励：アップグレードL1、カスタムL1×5

击破奖励：カスタムL1×2

（注：完成奖励是指通过此话后得到的奖励，而击破奖励是指在此话中击破敌方机体后所得到的奖励，也就是说，如果达成胜利条件时，地图上还残留有敌方的部队，那么击破奖励也就会相应的减少。）

セッション03　星を継ぐ者（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	クワトロ被击破
我方出击机体	リック・ディアス/赤（クワトロ）、リック・ディアス（アポリー）、リック・ディアス（ロベルト）
敌方出击机体	ジムII×4

要点解析01

将初期的敌方全灭后，敌我双方的援军出场，同时败北条件也变更为：クワトロ或カミーユ被击破。

战场情报02

我方援军	ガンダムMKII/黑（カミーユ）
敌方援军	ジムII×2

要点解析02

再次将敌方部队全灭后切换地图……继续战斗……

战场情报03

胜利条件	敌全灭
败北条件	ヘンケン被击破
我方出击机体	アーガマ（ヘンケン）、ガンダムMKII/黑（カミーユ）、リック?ディアス/赤（クワトロ）、リック・ディアス（アポリー）、リック・ディアス（ロベルト）
敌方出击机体	アレキサンドリア（バスク）、ガンダムMKII/黑（エマ）、ジムII×4、ハイザック（ジェリド）、ハイザック（カクリコン）、ハイザック×2

要点解析03

用カミーユ与ジェリド、カクリコン发生战斗会有剧情对话出现。

将初期的敌方机体全灭之后，敌我双方的援军登场。同时败北条件变为：ヘンケン或ブライト以及ライオット被击破。

战场情报04

我方援军：シャトル（ブライト）、アルトリウス（ライオット）、可以出击的小队。

要点解析04与奖励

用カミーユ与エマ交信发生剧情对话后，エマ撤退并得到追加奖励“全员EXP＋30”。（本作中交信指令并不只是用于触发原作剧情对话，还可以得到额外的EXP奖励，所以大家一定不要错过这个白捡经验值的好机会哦）

完成奖励：アップグレードL1、カスタムL1×5

击破奖励：アップグレードL1×4、カスタムL1×12

セッション04　木星归りの男（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	アレキサンドリア（ジャマイカン）、ガルバルディβ（ライラ）、ハイザック（ジェリド）、ハイザック（カクリコン）、ガルバルディβ、ハイザック×4
敌方援军	メッサーラ（シロッコ）

要点解析与奖励

用カミーユ与ジェリド发生战斗会有剧情对话出现。

当击破数架敌方机体后メッサーラ作为援军登场。

用カミーユ、クワトロ与シロッコ发生战斗会有剧情对话出现。

完成奖励：アップグレードL1、カスタムL1×5

击破奖励：アップグレードL1×3、アップグレードL2、カスタムL1×6

セッション05　ジャブローの风（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、クワトロ或者カミーユ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	アーガマ（ヘンケン）、可以出击的小队、アルトリウス（ライオット）、ガンダムMKII（カミーユ）、百式（クワトロ）、トールギス（ニケア）、ネモ（エゥーゴ兵）×6
敌方援军	メッサーラ（シロッコ）

要点解析01

当击破数架敌方机体后メッサーラ作为援军登场。

用カミーユ击破ライラ、カクリコン后会发生剧情对话。

用エマ与シロッコ发生战斗会有剧情对话出现。

将初期的敌方部队全灭后切换地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、クワトロ或者カミーユ被击破
我方出击机体	可以出击的小队（アーガマ与ネモ部队都撤了……）
敌方出击机体	マラサイ（ジェリド）、ハイザック（ティターンズ兵）×4

要点解析02与奖励

用カミーユ将ジェリド击破后会发生剧情对话。

在第3回合时发生剧情事件，同时胜利条件变更为：5回合（事件发生后算起）内，カミーユ到达目标地点或敌全灭。败北条件变更为：クワトロ或カミーユ被击破以及超过规定的时间。并且会有4架ジムII作为……敌方援军登场。

完成奖励：アップグレードL1、カスタムL2×5

击破奖励：アップグレードL1×7、アップグレードL2、カスタムL1×16

セッション06　あなたに、力を…（フィオ篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ジャミル被击破
我方出击机体	ガルダ（ジャミル）、リック・ディアス（ウィッツ）、リック・ディアス（ロアビィ）
敌方出击机体	ジムII（联邦兵）×2
我方援军	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队
敌方援军	アッシマー（ブラン）、ギャプラン（ロザミア）、ハイザック（联邦兵）×6
敌方援军（第2次）	リーオー×4
我方援军（第2次）	ガンダムX（ガロード）
敌方援军（第3次）	ガンダムヴァサーゴ（シャギア）、ガンダムアシュタロン（オルバ）

要点解析与奖励

在第2回合时敌我双方的援军同时登场，败北条件也变更为：ジャミル或ハヤト被击破。

将敌方部队全灭后发生剧情事件，敌方援军（第2次）登场。

再次将敌方部队全灭后发生剧情事件，我方ガロード驾驶ガンダムX登场，同时シャギア与オルバ兄弟也作为敌方援军登场。

完成奖励：アップグレードL1、カスタムL2×5

击破奖励：アップグレードL1×7、アップグレードL5orL6×2、カスタムL1×7、高机动スラスター

セッション06　少女、独り（ニケア篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ニケア被击破
我方出击机体	トールギス（ニケア）
敌方出击机体	トーラス（フェルディナンド）、ジムII×2

要点解析01

将トーラス击破后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト或ニケア被击破
我方援军	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队
第三势力部队	ウイングガンダム（ヒイロ）、ガンダムサンドロック（カトル）、ガンダムデスサイズ（デュオ）、ガンダムヘビーアームズ（トロワ）
敌方援军	トールギス（ゼクス）、リーオー×6

要点解析02与奖励

用ニケア与ヒイロ战斗后发生剧情对话。

与第三势力部队发生战斗后敌方援军登场。

用エミリア与ヒイロ战斗后发生剧情对话。

用カミーユ与デュオ战斗后发生剧情对话。

将ヒイロ击倒后发生剧情事件并得到追加奖励“全员EX+60”。

完成奖励： アップグレードL1、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL3、カスタムL1×6、カスタムL4×2、支援火器

セッション07　アムロ、再び（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	アッシマー（联邦兵）×3、ジムII（联邦兵）×6、ジム・キャノンII（联邦兵）×2

要点解析01

地图上的ジム・キャノンII会使用间接攻击，比较烦人，还是尽早将其击破为好。

将初期的敌方部队全灭后发生剧情事件并切换战场地图。

セッション07　アムロ、再び（共通篇）

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、リュック・ディアス/赤（アムロ）
敌方出击机体	アッシマー（ブラン）、ギャプラン（ロザミア）、アッシマー（联邦兵）×2、ハイザック（联邦兵）×10

要点解析02与奖励

用クワトロ与ロザミア、ブルターク战斗后发生剧情对话。

アムロ虽然不至于被击破，但也还是尽快使其与其它部队合流为好。

完成奖励： アップグレードL1、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×13、カスタムL2×5、支援火器

セッション08　恋人たち（共通篇）

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、リュック?ディアス/赤（アムロ）
敌方出击机体	ジムII（联邦兵）×4、ハイザック（联邦兵）×10
第三势力部队	ウイングガンダム（ヒイロ）
敌方援军	サイコガンダム（フォウ）

要点解析01

击破一定数量的敌方机体后ウイングガンダム登场。

再次击破一定数量的敌方机体后サイコガンダム登场。

用アムロ与フォウ战斗后发生剧情对话。

将サイコガンダム的HP減到一定程度（50%以下左右）或将敌方部队全灭后切换战场地图。

セッション07　アムロ、再び（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	アッシマー（联邦兵）×3、ジムII（联邦兵）×6、ジム・キャノンII（联邦兵）×2

セッション07　アムロ、再び（共通篇）

战场情报02

胜利条件	ハヤト到达目标地点
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	アッシマー（联邦兵）×3、ジムII（联邦兵）×2、ハイザック（联邦兵）×7
我方援军	ガンダムMKII（カミーユ）
敌方援军	サイコガンダム（フォウ）

要点解析02与奖励

在第2回合时カミーユ、フォウ同时登场。

将サイコガンダム的HP減到一定程度（50%以下左右）后，用カミーユ与フォウ交信发生剧情对话，之后サイコガンダム撤退。

完成奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×11、カスタムL1×13、カスタムL2×2

セッション09　もう1人のフィオ（フィオ篇）

战场情报

胜利条件	击破フェルディナンド与ミオ
败北条件	ハヤト或フィオ被击破
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、リック・ディアス（フィオ）、リック・ディアス（エミリア）
敌方出击机体	トールギス（ミオ）、トーラス（フェルディナンド）；リーオー（アイゼンラート兵）×12、トーラス（アイゼンラート亲卫兵）×2

要点解析与奖励

用フィオ、エミリア与ミオ战斗发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×9、可変フレーム

セッション09　ダカールの日（共通篇）（注：从此话开始男女主人公各自的路线数将错开一位……フィオ篇时为セッション10，以此类推……）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队（クワトロ以外）
敌方出击机体	アッシマー（联邦兵）×8

要点解析与奖励

击破一定数量的敌方机体后会发生クワトロ成功占领议会的事件。

将敌方部队全灭后敌方援军バーザム（ジェリド）、バーザム（ティターンズ兵）×8登场，同时，败北条件也变更为：ハヤト被击破或敌方机体到达目标地点。

用カミーユ、アムロ与ジェリド战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×5、カスタムL1×7、カスタムL2×6

セッション10　永远のフォウ（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队（カミーユ以外）
敌方出击机体	ジム・キャノンII（ティターンズ兵）×4、バーザム（ティターンズ兵）×2、マラサイ（ティターンズ兵）×6、ハイザック（ティターンズ兵）×6
我方援军	ガンダムMKII（カミーユ）
敌方援军	ギャプラン（ジェリド）、サイコガンダム（フォウ）、バーザム（ティターンズ兵）×2

要点解析与奖励

在第2回合时カミーユ与敌方援军登场。并且败北条件变更为：ハヤト或カミーユ被击破。

用カミーユ与ジェリド、フォウ战斗后发生剧情对话。

将サイコガンダム的HP减到一定程度（50%以下左右）后，用カミーユ与フォウ交信发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×10、カスタムL1×9、カスタムL3×2、支援火器

セッション11　鲜血のシナリオ（ニケア篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破或者ヒイロ等人（W的小强们）的其中之一被击破
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、シェンロンガンダム（チャン）、ガンダムデスサイズ（デュオ）、ガンダムサンドロック（カトル）、ウイングガンダム（ヒイロ）、ガンダムヘビーアームズ（トロワ）
敌方出击机体	リーオー×11
敌方援军	トールギス（ゼクス）、リーオー（ルクレッツィア）、リーオー×2
敌方援军（第2次）	トールギス（フェルディナンド）、バーザム（ラムサス）、バーザム（ダンケル）、ゼク・アイン（ベルナルド）、ゼク・アイン（アルファ）、ゼク・アイン（チャップ）、マラサイ×4

要点解析与奖励

当击破一定数量的敌方部队后敌方援军登场。

用ヒイロ与ゼクス战斗后发生剧情对话。

当击破一定数量的敌方部队后敌方第2次援军登场。

完成奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×6、アップグレードL2、アップグレードL3×3、カスタムL1×14

セッション12　デビル包围网を突破せよ（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト或ドモン被击破
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、シャイニングガンダム（ドモン）、ライジングガンダム（レイン）、ガンダムシュピーゲル（シュバルツ）
敌方出击机体	デスアーミー（ゾンビ兵）×14

要点解析01

デスアーミー拥有HP回复的特殊能力，推荐一回合内集中消灭几只，如此反复。

当击破一定数量的デスアーミー后，切换战场地图。

セッション12　デビル包囲网を突破せよ（フィオ篇）

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト、ドモン被击破或敌方部队到达目标地点
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、シャイニングガンダム（ドモン）、ライジングガンダム（レイン）、ガンダムシュピーゲル（シュバルツ）
敌方出击机体	デスアーミー（ゾンビ兵）×10
敌方援军	マスターガンダム（东方不败）
敌方援军（第2次）	デビルガンダム（キョウジ）、マスターガンダム（东方不败）

要点解析02与奖励

在第2回合时东方不败登场。

用ドモン、シュバルツ与东方不败战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后发生剧情事件，ドモンH化、デビルガンダム登场、方不败复活（恶梦啊……）并且胜利条件变更为：击破キョウジ。

击破东方不败后可以得到非常珍贵的强化零件アップグレードL7，推荐有实力的话一定不要错过。

デビルガンダム也有HP回复，集中力量一回合将其灭掉吧。

完成奖励： アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL4、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL1×6、カスタムL4×6、陆战パーツ×11

セッション12 ゼータの鼓动（共通篇）（提示：此时的フィオ篇为セッション13）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或カミーユ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、ガンダムMKII（カミーユ）、ラーディッシュ（ヘンケン）、メタス（レコア）、ネモ（エゥーゴ兵）×2
敌方出击机体	ジム・キャノンII（ティターンズ兵）×2、マラサイ（ティターンズ兵）×8、バーザム（ティターンズ兵）×5、ハイザック（ティターンズ兵）×6
我方援军	Zガンダム（カミーユ）
敌方援军	ガブスレイ（ジェリド）、ガブスレイ（マウアー）

要点解析与奖励

当击破一定数量的敌方部队后发生剧情事件，敌方援军登场，同时カミーユ撤退。败北条件也变更为：ブライト被击破。

本话中カミーユ会换乘最终机体Zガンダム（后期有H化）。

用カミーユ与ジェリド战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×6、アップグレードL2、カスタムL1×13、カスタムL3

セッション13　影と光（ニケア篇）

战场情报02

胜利条件	击破フェルディナンド
败北条件	ニケア被击破
我方出击机体	トールギス（ニケア）
敌方出击机体	ガンダムアシュタロン（フェルディナンド）
敌方援军	マスターガンダム（东方不败）
我方援军	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方援军	トーラス×8、リーオー×4

要点解析与奖励

将フェルディナンド击破后，敌我双方的援军同时登场，胜利条件变更为：敌全灭。败北条件变更为：ブライト或ニケア被击破。

完成奖励： アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×3、アップグレードL6、カスタムL1×7、可变フレーム×2

セッション14　光と影（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或フィオ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、スーパーガンダム（フィオ）
敌方出击机体	アレキサンドリア（ジャマイカン）、ガブスレイ（ジェリド）、ガブスレイ（マウアー）、サラミス（ティターンズ士官）×2、マラサイ（ティターンズ兵）×10、バーザム（ティターンズ兵）×8
敌方援军	マスターガンダム（东方不败）
敌方援军（第2次）	ギャプラン（ヤザン）、ギャプラン（ラムサス）、ギャプラン（ダンケル）

要点解析01

用カミーユ与ジェリド战斗后发生剧情对话。

在第2回合时敌方援军登场。

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト或ドモン被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、スーパーガンダム（フィオ）
敌方出击机体	トールギス（ミオ）、ガンダムヴァサーゴ（シャギア）、ガンダムアシュタロン（オルバ）、トーラス（アイゼンラート亲卫兵）×2、トーラス（アイゼンラート兵）×6、リーオー（アイゼンラート兵）×4

要点解析02与奖励

用フィオ与ミオ战斗后发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励：アップグレードL1×13、アップグレードL4、アップグレードL5、カスタムL1×18、カスタムL3×3、高机动スラスター×3、可变フレーム×2

セッション14　ハマーンの嘲笑（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭或我方机体到达目标地点（8回合以内）
败北条件	ブライト被击破或是超过限定的时间
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、ラーディッシュ（ヘンケン）、可以出击的小队、Zガンダム（カミーユ）
敌方出击机体	アレキサンドリア（ジャマイカン）、ガブスレイ（ジェリド）、ガブスレイ（マウアー）、マラサイ（ティターンズ兵）×8、バーザム（ティターンズ兵）×10、ハイザック（ティターンズ兵）×3
敌方援军	敌方援军：ハンブラビ（ヤザン）、ハンブラビ（ラムサス）、ハンブラビ（ダンケル）

要点解析与奖励

用ヘンケン与エマ交信后发生剧情对话。

在第2回合时敌方援军登场。

用カミーユ与ジェリド战斗后发生剧情对话。

将ジェリド击破后会发生剧情事件——マウアー死亡，ジェリド复活。

完成奖励：アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励：アップグレードL1×7、アップグレードL2、アップグレードL3×2、カスタムL1×15、カスタムL4、高机动スラスター

セッション15　宇宙の渦（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハヤト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、ラーディッシュ（ヘンケン）、可以出击的小队
敌方出击机体	ドゴス?ギア（バスク）、バウンド・ドッグ（ジェリド）、ハンブラビ（ヤザン）、ハンブラビ（ラムサス）、ハンブラビ（ダンケル）、ギャプラン（ティターンズ兵）×2、バーザム（ティターンズ兵）×7、マラサイ（ティターンズ兵）×13、ハイザック（ティターンズ兵）×6

要点解析01

用カミーユ与ヤザン战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、ラーディッシュ（ヘンケン）、可以出击的小队
敌方出击机体	ドゴス・ギア（バスク）、バウンド・ドッグ（ジェリド）、ギャプラン（ティターンズ兵）×3、バーザム（ティターンズ兵）×6、マラサイ（ティターンズ兵）×3
敌方援军	ジ・O、シロッコ（シロッコ）、パラス?アテネ（レコア）、ハンブラビ（ヤザン）、ハンブラビ（ラムサス）、ハンブラビ（ダンケル）、メッサーラ（ティターンズ兵）×6

要点解析02与奖励

用カミーユ与ジェリド战斗后发生剧情对话。

将バスク击破后敌方援军登场。

用クワトロ、アムロ与シロッコ战斗后发生剧情对话。

用エマ、ファ与レコア战斗后发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励：アップグレードL1×13、アップグレードL2×7、アップグレードL3、アップグレードL4×2、カスタムL1×15、カスタムL3×4、カスタムL4、可变フレーム

セッション16　星の鼓动は爱（共通篇）（提示：此时フィオ篇为セッション17）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、クワトロ或者カミーユ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、ラーディッシュ（ヘンケン）、可以出击的小队
敌方出击机体	キュベレイ、ハマーン（ハマーン）、ガザC（アクシズ兵）×15

要点解析01

用カミーユ与ハマーン战斗后发生剧情对话。

当击落一定数量的敌方部队后切换战斗地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、クワトロ或者カミーユ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	パラス?アテネ（レコア）、ハンブラビ（ヤザン）、ハンブラビ（ラムサス）、ハンブラビ（ダンケル）、（メッサーラ（ティターンズ兵）×2、バーザム（ティターンズ兵）×2、ブスレイ（ティターンズ兵）×4、マラサイ（ティターンズ兵）×4、ゼク・アイン（ティターンズ兵）×2

要点解析02

用カミーユ将ヤザン击破后会发生剧情事件。

用エマ与レコア战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后再次切换战场地图。

战场情报03

胜利条件	击破シロッコ
败北条件	ブライト或カミーユ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ジ・O、シロッコ（シロッコ）、ガブスレイ×9、メッサーラ×4、ゼク・アイン×4、ハンブラビ×4

要点解析03与奖励

用カミーユ与シロッコ战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×9、アップグレードL2×8、アップグレードL3×2、アップグレードL4×2、カスタムL1×8、カスタムL3×8、カスタムL4×4、高机动スラスター×2、可变フレーム×8

セッション17　REDとBLUE（ニケア篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ロウ或ガイ被击破
我方出击机体	アストレイ・BF（ガイ）、アストレイ・RF（ロウ）
敌方出击机体	ジン×2

要点解析01

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

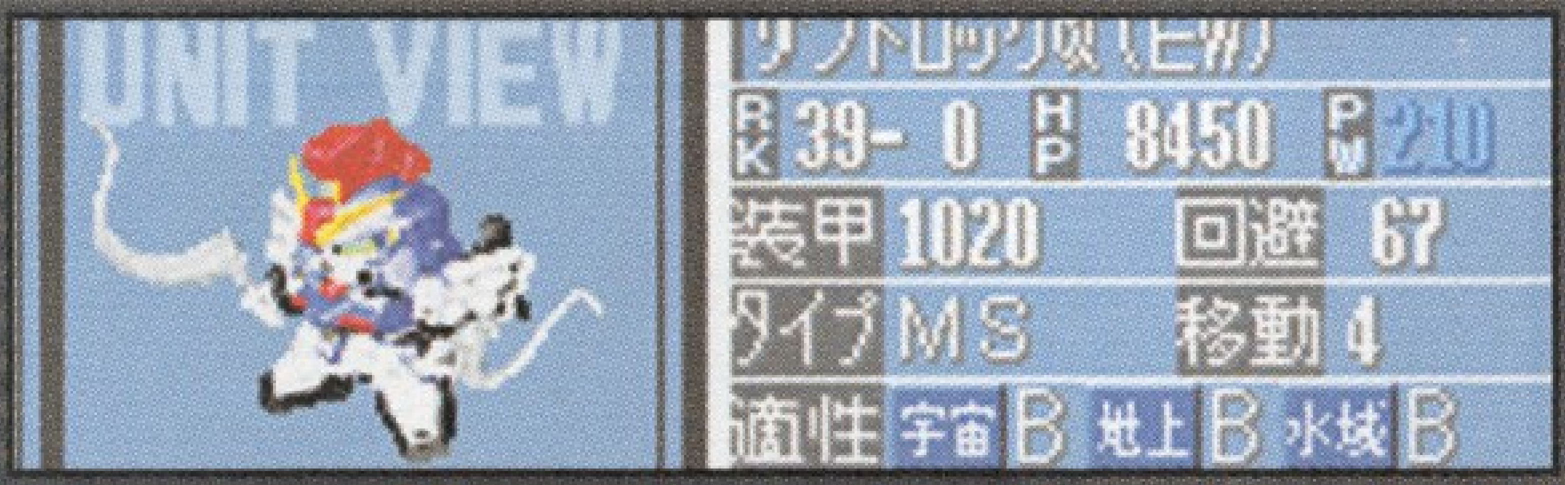
胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、ジン（イライジャ）
敌方出击机体	ドレイク级战舰、ジン×8
我方援军	アストレイ・BF（ガイ）、アストレイ・RF（ロウ）
第三势力部队	Wガンダムゼロ（EW）（カトル）

要点解析与奖励

当击破一定数量的敌方部队后，第三势力部队与我方援军同时登场。败北条件也变更为：ブライト或者ロウ、ガイ被击破。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×3、アップグレードL7、カスタムL1×12



セッション18　ギガ?フロート（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或カミーユ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、アストレイ・RF（ロウ）
敌方出击机体	ストライクダガー（联邦兵）×11

要点解析01

用ロウ与敌方部队战斗后发生剧情对话。

用ドモン与ロウ交信发生剧情事件，并追加特殊奖励“全员EXP＋50”。

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ロウ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、アストレイ?RF（ロウ）
敌方出击机体	アストレイ・GF天（ロンド）、M1アストレイ（サハク兵）×15
我方援军	アストレイ・BF 2ndL（ガイ）、ジン（キール）

要点解析02与奖励

用ロウ与ロンド战斗后发生剧情对话。

当アストレイ・RF的HP减到50以下时，我方援军登场。

用ガイ与ロンド战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×10、アップグレードL2×6、カスタムL1×2、カスタムL2×6、カスタムL3

セッション18　ヒイロVSカトル（ニケア篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ヒイロ或トロワ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、メリクリウス（ヒイロ）、ヴァイエイト（トロワ）
敌方出击机体	トーラス×4、リーオー×4
第三势力部队A	Wガンダムゼロ/EW（カトル）
第三势力部队B	サイコガンダム（シルカ）、トーラス×8、ビルゴII×4

要点解析与奖励

将カトル击破后发生剧情事件。

当击破一定数量的敌方部队后，第三势力部队B登场。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×6、アップグレードL2、アップグレードL4×2、カスタムL1×11、カスタムL7、可变パーツ×2

セッション19　Lorreleiの海（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ジャミル被击破
我方出击机体	ガルダ（ジャミル、ガロード、ウィッツ、ロアビィ）
敌方出击机体	トーラス（アイゼンラート亲卫兵）×2、リーオー（アイゼンラート兵）×4

要点解析01

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、ジャミル或トニヤ被击破
我方出击机体	ガルダ（ジャミル、ガロード、ウィッツ、ロアビィ）、アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ガンダムヴァサーゴ（シャギア）、ガンダムアシュタロン（オルバ）、トールギス（アイゼンラート 亲卫兵）、トーラス（アイゼンラート兵）×5、リーオー（アイゼンラート兵）×11

要点解析02与奖励

非常简单的一话……没有特别需要主要的地方……将敌方全灭后就会发生原作剧情。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL4×5

击破奖励： アップグレードL1×8、アップグレードL4×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可变フレーム×5

セッション19　インフィニティ（ニケア篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ニケア被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、トールギス（ニケア）
敌方出击机体	トーラス×4、リーオー×6

要点解析01

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ニケア被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、トールギス（ニケア）
敌方出击机体	ドゴス・ギア、ハンブラビ（ヤザン）、ハンブラビ×3、トーラス×8、バーザム×4
敌方援军	Wガンダムゼロ/EW（アークライト）
敌方援军（第2次）	サイコガンダムMKII（シルカ）

要点解析02与奖励

将初期敌方部队全灭后Wガンダムゼロ/EW登场。

将Wガンダムゼロ/EW击破后サイコガンダムMKIIが出现。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL4×5

击破奖励： アップグレードL1×7、アップグレードL2、アップグレードL3、アップグレードL7、カスタムL1×11、大型フレーム×2、可变パーツ×7

セッション20　フィオとミオ（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或フィオ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	トールギス（フェルディナンド）、トーラス（アイゼンラート兵）×11、リーオー（アイゼンラート兵）×9
敌方援军	メルクリウス（ミオ）

要点解析01

用ドモン与フェルディナンド战斗后发生剧情对话。

当击破一定数量的敌方机体后ミオ驾驶メルクリウス作为敌方援军登场。

用フィオ与ミオ战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	击破东方不败或ガルダ
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、
敌方出击机体	マスターガンダムH化（东方不败）、ガルダ（アイゼンラート士官）、ガンダムヘッド（ゾンビ兵）、デスアーミー（ゾンビ兵）×5

要点解析02与奖励

本话的胜利条件有两个，要是觉得东方不败难对付，就拿ガルダ开刀吧。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL4×5

击破奖励： アップグレードL1×8、アップグレードL7×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可变フレーム×4

セッション20　シャングリラの少年（共通篇）（提示：此时フィオ篇为セッション21）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ガザD（ネオ・ジオン兵）×4、ガザC（ネオ・ジオン兵）×11

要点解析与奖励

由于本话中アーガマ不能自由移动，要特别小心不要让大量的敌方部队接近……最好将敌方部队引至アーガマ间接武器的射

程范围内再展开战斗。

当击破一定数量的敌方部队后，我方援军ZZガンダム（ジュドー）与敌方援军ハンマ・ハンマ（マシュマー）、エンドラ级战舰（ゴットン）、ガザD（ネオ・ジオン兵）×2、ガザC（ネオ・ジオン兵）×6同时登场。并且胜利条件变更为：击破マシュマー。

用ジュドー与マシュマー战斗后发生剧情对话。

用カミーユ与ジュドー交信后发生剧情对话，并追击特殊奖励"全员EXP+50"。

用カミーユ与マシュマー战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL4×5

击破奖励： アップグレードL1×4、アップグレードL2、カスタムL1×3、カスタムL2、カスタムL3×3、可变フレーム×3

セッション21　ASTRAY -王道を逸れて（ニケア篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ロウ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、アストレイ?RF（ロウ）
敌方出击机体	ドレイク级战舰、ジン×19
我方援军	ジン（イライジャ）、ジン（ロレッタ）
敌方援军	メルクリウス（ミオ）

要点解析与奖励

当击破一定数量的敌方部队敌我方的援军同时登场。

将アストレイ・GF天击破后，他会移动到アーガマ周围并再次复活。

完成奖励： アップグレードL3、カスタムL4×5

击破奖励： アップグレードL1×13、アップグレードL2×6、カスタムL1×12、カスタムL3×2

セッション22　リィナが消えた（共通篇）（终于扯平了……）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ハンマ・ハンマ（マシュマー）、エンドラ级战舰（ゴットン）、ガザD（ネオ・ジオン兵）×6、ガザC（ネオ?ジオン兵）×9
我方援军	ZZガンダム（ジュドー）、百式（ビーチャ）、スーパーガンダム（モンド）

要点解析01

当击破一定数量的敌方部队我方援军登场。

将敌方部队全灭后切换战斗地图。

战场情报02

我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、ZZガンダム（ジュドー）、百式（ビーチャ）、スーパーガンダム（モンド）、スーパーガンダム（エル）
敌方出击机体	エンドラ级战舰（ゴットン）、ガザD（ネオ?ジオン兵）×10、ガザC（ネオ・ジオン兵）×4
敌方援军	Rジャジャ（キャラ）、ガザD（ネオ・ジオン兵）×2

要点解析02与奖励

在2回合时敌方援军登场。

用ジュドー与キャラ战斗后发生剧情对话。

用カミーユ与ゴットン或キャラ战斗后发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5

击破奖励：アップグレードL1×6、アップグレードL2×7、アップグレードL3、カスタムL1×5、カスタムL3×9、可变フレーム×6

セッション23 マシンと会った日（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ロウ被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、ゴッドガンダム（ドモン）
敌方出击机体	百式、リック・ディアス/赤、ジムIII×4、ネモ×3、リック?ディアス×3

要点解析与奖励01

用ドモン与敌方部队战斗后发生剧情事件，并追加奖励"全员EXP+50"。

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	Zガンダム（ルー）、百式（ビーチャ）、スーパーガンダム（モンド）、スーパーガンダム（エル）
敌方出击机体	ガ・ゾウム×2、ガザD×4
我方援军	ZZガンダム（ジュドー）、V2ガンダム（ウッソ）
敌方援军	エンドラ级战舰（ゴットン）リック・ディアス/赤、リック・ディアス×3、ジムIII×4

要点解析02与奖励

将敌方部队全灭后，敌我双方援军同时登场。

用ウッソ与敌方部队战斗后发生剧情事件，并追加奖励"全员EXP+50"。

用ウッソ与ゴットン战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL4、カスタムL4×5

击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×5、カスタムL2、カスタムL3×3、高机动スラスター×4、可变フレーム

セッション23　月にほえる（ニケア篇）

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、スモー（ポゥ）、スモー×3
敌方出击机体	ガザD×10、ドライセン×6、ガ・ゾウム（ゴットン）、ガ・ゾウム
敌方援军	エンドラ级战舰（ゴットン）、サイコガンダムMKII（シルカ）、メルクリウス（ヤザン）、トーラス×8、リーオー×4、M1アストレイ×2、ヴァイエイト
我方援军	スモー（ゴールド）（ハリー）、倒Aガンダム（ロラン）

要点解析与奖励

在2回合时敌方援军登场。

将敌方部队全灭后敌我双方的援军同时登场并且败北条件变更为：ブライト或ロラン被击破。

将ゴットン击破后，会发生倒Aガンダム的月光蝶启动剧情（H化）。

完成奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5

击破奖励：アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×6、カスタムL3×3、カスタムL5×2、支援火器、可变フレーム×5

セッション24　燃える地球（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ニケア被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、Zガンダム（ジュドー）
敌方出击机体	ドライセン（ラカン）、ドライセン×3、ガザD×6、ガザC×6、ガ・ゾウム×2

要点解析01

用ジュドー与ラカン战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ニケア被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ガ・ゾウム×4、ガザD×6、ガザC×4

要点解析02

在2回合时敌我双方的援军同时登场、并且变更了作战目的。

战场情报02

胜利条件	击破サダラーン
败北条件	ブライト或ジュドー被击破
我方援军	Zガンダム（ジュドー）
敌方援军	サダラーン（ハマーン）、ドライセン（オウギュスト）、バウ（グレミー）、キュベレイMKII、プル（プル）、ドライセン×2、バウ（量产型）×2

要点解析03与奖励

用ジュドー与プル战斗后发生剧情对话。

用ジュドー与グレミー战斗后发生剧情对话。

将プル击破后ジュドー发生剧情事件并追击特殊奖励“全员EXP＋55”。

完成奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5

击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×5、アップグレードL4×3、カスタムL1×4、カスタムL3×9、カスタムL5×3、可变フレーム×11

セッション25　リィナの血（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或ニケア被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、ZZガンダム（ジュドー）
敌方出击机体	バウ（グレミー）、ドライセン（オウギュスト）、ドライセン×5、バウ（量产型）×3、ザクIII×2、ガザD×12
敌方援军	サダラーン（ハマーン）、ドライセン（オウギュスト）、ドライセン×11、バウ（量产型）×4、ザクIII×2、ガザD×2

要点解析与奖励

用ジュドー、ルー与グレミー战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后敌方援军登场。并且胜利条件变更为击破オウギュスト。

用ジュドー与オウギュスト战斗后发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5

击破奖励：アップグレードL1×10、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、アップグレードL4、カスタムL3×8、カスタムL4×5、可变フレーム×5

セッション26　ダブリンの午后（共通篇）

战场情报01

胜利条件	等待难民收容完了
败北条件	ブライト、ハヤト或ジュドー被击破
我方出击机体	アーガマ（ブライト）、アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、ZZガンダム（ジュドー）
敌方出击机体	ザクIII（ラカン）、ドライセン×8、ザクIII×6、ガザD×4

要点解析01

用ジュドー与ラカン战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报03

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、ハヤト或ジュドー被击破
我方援军	アーガマ（ブライト）、アウドムラ（ハヤト）、可以出击的小队、ZZガンダム（ジュドー）
敌方援军	ザクIII（ラカン）、ドライセン×6、ザクIII×2、バウ（量产型）×6、ガザD×6

要点解析02与奖励

当击破一定数量的敌方部队后プルツー驾驶サイコガンダム登场，并且胜利条件变更为：击破プルツー。

用ニケア、カミーユ、ジュドー3人与プルツー战斗后均有剧情对话。

用カミーユ、ジュドー与ラカン战斗后发生剧情对话。

将サイコガンダム的HP减到50%以下后发生剧情事件，并追加特殊奖励“全员EXP＋90”。

完成奖励： アップグレードL4、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×8、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、カスタムL3×7、カスタムL4×8、可变フレーム×3

セッション27　マスターアジア暁に死す（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	ドモン到达目标地点
败北条件	ブライト或ドモン被击破
我方援军	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、ゴッドガンダム（ドモン）
敌方援军	ガンダムヘッド×6、デスアーミー×29

要点解析01

将敌方部队全灭后，切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方援军	アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ガンダムヘッド×4、デスアーミー×23
敌方援军	ガンダムヘッド×4、デスアーミー×23

要点解析02

将敌方部队全灭后，敌方初期机体全部复活（间接援军）。

再次将敌方部队全灭后，切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	击破东方不败
败北条件	ドモン被击破
我方援军	ゴッドガンダム/H化（ドモン）
敌方出击机体	マスターガンダム（东方不败）

要点解析03与奖励

东方不败战斗后发生剧情对话。

H化的ドモン也是非常强大的，当HP不足时还可以用ID指令回复。

完成奖励： アップグレードL4、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×19、アップグレードL2×2、アップグレードL3×6、カスタムL1×26、カスタムL4×6、支援火器×30

セッション27 ネエル・アーガマ（共通篇）（提示：男女主人公的顺序又分开了……此话为フィオ篇的セッション28）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方援军	アーガマ（ブライト）、可以出击的小
敌方援军	ドライセン×8、ガザD×8

要点解析与奖励

在2回合时我方的ZZ小队全员、W小队全员以及女主人公作为援军登场，还有敌方援军ゲーマルク（キャラ）、ザクIII改（マシュマー）、ガ・ゾウム×6、ザクIII×6也同时登场。

用ジュドー与キャラ战斗后发生剧情对话。

ジュドーがマシュマー战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL4、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×7、アップグレードL2×4、アップグレードL3、アップグレードL4×5、カスタムL3×3、カスタムL4×5、カスタムL5、カスタムL6×2、可变フレーム×4

セッション28　新たなるG（ニケア篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ロウ被击破
我方出击机体	アストレイ・RF（ロウ）、百式（ビーチャ）、ZZガンダム（ジュドー）、スーパーガンダム（モンド）
敌方出击机体	ストライクダガー×4

要点解析01

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネエル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、アストレイ?RF（ロウ）、百式（ビーチャ）、ZZガンダム(ジュドー)、スーパーガンダム(モンド)
敌方出击机体	ストライクダガー×16
我方援军	ガンダムエピオン（ヒイロ）
敌方援军	ハイペリオン（カナード）、ダガーL×4
敌方援军	（第2次）ダガーL×8

要点解析02与奖励

当击破一定数量的敌方机体后敌方援军登场。

用ロウ与カナード战斗后发生剧情对话。

将カナード击破后发生剧情事件，カナード会再次复活，并且我方援军与敌方第2次援军同时登场。

用ヒイロ与カナード战斗后发生剧情对话。

将カナード击破后会出现一只ドレイク级战舰（群殴之……）

完成奖励：アップグレードL4、カスタムL5×5

击破奖励：アップグレードL1×16、アップグレードL2、アップグレードL3×2、カスタムL1×4、カスタムL2×7、カスタムL4×4

セッション29　ダブルエックス启动！（フィオ篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	敌方出击机体：ガンダムヴァサーゴ（シャギア）、ガンダムアシュタロン（オルバ）、トールギス×2、リーオー×19、トーラス×11

要点解析01

用ガロード与シャギア、オルバ战斗后发生剧情对话。

当击破一定数量的敌方部队后，切换战场地图。

战场情报02

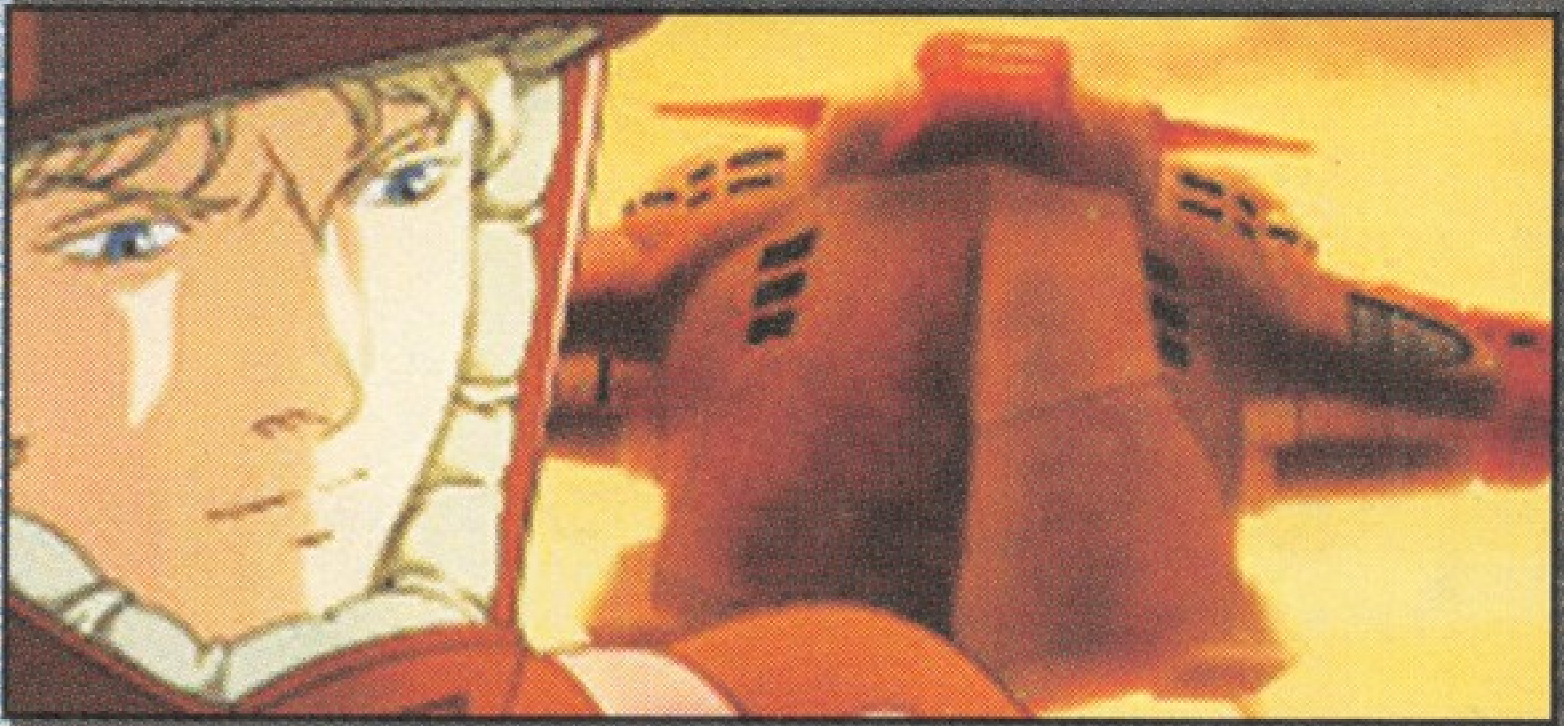
胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ガンダムヴァサーゴ（シャギア）、ガンダムアシュタロン（オルバ）、トールギス×2、リーオー×10、トーラス×11
我方援军	ガンダムDX（ガロード）、ガンダムX（ジャミル）、ドーベンウルフ（ウィッツ）、ドーベンウルフ（ロアビィ）

要点解析02与奖励

当击破一定数量的敌方部队后，我方援军登场。

完成奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励：アップグレードL1×12、アップグレードL4、アップグレードL5×2、アップグレードL6、カスタムL1×19、カスタムL6、支援火器、可变フレーム×6



セッション29　勇气あるもの（ユケア篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、Xアストレイ（プレア）、アストレイ・RF（ロウ）、アストレイ・BF 2ndL（ガイ）
敌方出击机体	ストライクダガー×12
第三势力部队	メリクリウス（ヤザン）、サイコガンダムMKII（ロザミア）、トールギス、トーラス×4、ビルゴII×4
敌方援军	ハイペリオン（NJC）（カナード）、ダガーL×5、ドッペルホルンダガーL×4

要点解析与奖励

用プレア、ロウ、カミーユ3人与ロザミア战斗后发生均能剧情对话。

在第2回合时敌方援军登场并且胜利条件变更为：击破カナード（两次）。

用プレア、ヒイロ与ナード战斗后发生剧情对话。

将カナード击破后发生剧情事件，カナード会再次复活（打不死的小强……）。

完成奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励：アップグレードL1×14、アップグレードL2、アップグレードL4、カスタムL1×8、カスタムL4×3、カスタムL5×4、可变フレーム

セッション30　重なる心（フィオ篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	フィオ、ミオ或ライオット被击破
我方出击机体	アルトリウス（ライオット）、メリクリウス（ミオ）、ヴァイエイト（フィオ）、ジムIII（エミリア）
我方援军	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方援军	ドーベンウルフ（アークライト）、トーラス×26

要点解析与奖励

用ミオ与フェルディナンド战斗后发生剧情对话。

在第2回合时我方援军登场。

将敌方部队全灭后，敌方援军登场。

用フィオ、ミオ与アークライト战斗后发生剧情对话。

用アムロ与アークライト战斗后发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励：アップグレードL1×15、アップグレードL2、アップグレードL5、カスタムL1×12、可变フレーム×8

セッション30　アクシズの战斗（共通篇）

セッション29　勇气あるもの（ニケア篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、FAZZガンダム（ジュドー）
敌方出击机体	ドーベンウルフ（ラカン）、ドーベンウルフ×8、ガ・ゾウム×12
敌方援军	キュベレイMKII（プルツー）、量产型キュベレイ×12
敌方援军（第2次）	クィン・マンサ（グレミー）、キュベレイMKII（プルツー）、ドーベンウルフ×3、ガ・ゾウム×6

要点解析与奖励

用ジュドー与ラカン战斗后发生剧情对话。

将敌方部队全灭后敌方援军登场。

用ジュドー与プルツー战斗后发生剧情对话。之后再用ジュドー与プルツー交信发生剧情事件后，追加特殊奖励“全员EXP＋60”。

当プルツー撤退后敌方第2次援军登场（プルツー也会再次出现）。

用ジュドー与グレミー、プルツー战斗后发生剧情对话。

用ルー与グレミー战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL2×5、アップグレードL4×10、アップグレードL5×4、カスタムL5×10、カスタムL6×6、支援火器×2、大型フレーム、可变フレーム×5

セッション31　バイブレーション（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	フィオ、ミオ或ライオット被击破
我方出击机体	我方出击机体：ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、FAZZガンダム（ジュドー）
敌方出击机体	ゲーマルク（キャラ）、ザクIII改（マシュマー）、ガ・ゾウム×9、ザクIII×9、バウ（量产型）×12
敌方援军	量产型キュベレイ×16

要点解析01

用ジュドー与キャラ战斗后发生剧情对话。

用ジュドー与マシュマー战斗后发生剧情对话。

将マシュマー击破后发生剧情事件，マシュマー会H化。

将敌方部队全灭后发生剧情，ジュドー会暂时撤退，同时敌方援军登场。

再次将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	击破ハマーン
败北条件	ジュドー被击破
我方出击机体	ZZガンダム（ジュドー）
敌方出击机体	キュベレイ/H化（ハマーン）

要点解析02与奖励

用ジュドー与ハマーン战斗后发生剧情对话。

ハマーン有完全回复HP的ID指令，推荐使用ZZ的特殊武器ハイメガキャノン一击将其灭掉。

完成奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×4、アップグレードL3×8、アップグレードL4×8、アップグレードL5×2、カスタムL4×6、カスタムL5×8、可变フレーム×11

セッション32　出击Gチーム（ニケア篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、ニケア或ヒイロ被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、トールギス（ニケア）、ガンダムエピオン（ヒイロ）
敌方出击机体	ビルゴII×4、トールギス×2、トーラス×20
第三势力部队	トールギスIII（トレーズ）、リーオー×11、ジムIII×4、ストライクダガー×4、バーザム×4
敌方援军	トールギスIII（シルカ）、Wガンダムゼロ/EW（ミリアルド）、メリクリウス×2、ヴァイエイト×2、トールギス×2、トーラス×6

要点解析与奖励

用ウーフェイ与トレーズ战斗后发生剧情对话。

将トレーズ击破后第三势力部队全军撤退，同时敌方援军登场。

将シルカ击破后发生剧情事件，シルカ会H化。

完成奖励： アップグレードL5、カスタムL5×5

击破奖励： アップグレードL1×21、アップグレードL2×5、アップグレードL3×2、アップグレードL4×2、アップグレードL7、カスタムL1×14、カスタムL2×2、カスタムL3×3、カスタムL5、支援火器×2、可变フレーム×10

セッション33　不死の兵团（フィオ篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队 、FAZZガンダム、（ジュドー）
敌方出击机体 敌方援军	ジムIII×4、トーラス×10 ガンダムヴァサーゴ（シャギア）、
	ガンダムアシュタロン（オルバ）、Ex-Sガンダム（アポリー）、Ex-Sガンダム（ロベルト）、アーガマ、ジムIII×18、トーラス×4

要点解析与奖励

将敌方部队全灭后，敌方援军登场。

用ブライト与アーガマ战斗后发生剧情对话。

用カミーユ、ファ与アポリー、ロベルト战斗后发生剧情对话。

用ガロード与シャギア、オルバ战斗后发生剧情对话。

用ブライト与アポリー、ロベルト战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励： アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4×2、アップグレード6、カスタムL1×7、カスタムL3×9、可变フレーム×4

セッション33　心、坏れて（ニケア篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	トールギスIII（シルカ）、メリクリウス（ヤザン）、サイコガンダムMKII（ロザミア）、ガンダムエピオン（ミリアルド）、ビルゴII×7、ゼク・ツヴァイ×4、トールギス×2、トーラス×9

要点解析与奖励

将ミリアルド击破后发生剧情事件，ミリアルド会H化。

完成奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×5、アップグレードL3、アップグレードL4×5、アップグレードL7、カスタムL1×2、カスタムL4×3、カスタムL5×2、カスタムL7、支援火器、可变フレーム×4

セッション34　决着（フィオ篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	エンドラ级战舰、ナスカ级战舰、アレキサンドリア×2、ジェガン×8、ゲイツ×8、ザクIII×8
敌方援军	トールギスIII（シルカ）、トーラス×2

要点解析01

击破一定数量的敌方机体后，敌方援军登场。

将敌方部队全灭后，切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	击破アークライト
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ガンダムエピオン（アークライト）、ドミニオン、ナスカ级战舰、アレキサンドリア、ラーディッシュ、エンドラ级战舰、トールギス、ヴァイエイト、メリクリウス、レイダーガンダム、フォビドゥンガンダム、カラミティガンダム、ジムIII×10、ジェガン×10、ゲイツ×7、ザクIII×8

要点解析02与奖励

用アムロ、カミーユ、ジュドー、ガロード、フィオ、ミオ、ウッソ、ドモン、ロウ等人与アークライト战斗后均有剧情对话。

当アークライト被击破后还会复活。

本话中敌方的母舰非常多，可以考虑优先消灭掉。

本话完成后男主人公篇正式完结……但游戏还在继续……

完成奖励： アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励： アップグレードL1×21、アップグレードL2×11、アップグレードL3×9、アップグレードL5×2、アップグレードL7、カスタムL1×5、カスタムL3×6、カスタムL4×19、カスタムL5、支援火器×2、可变フレーム×3

セッション34　霸道の果てに（ニケア篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	メリクリウス/MD、ヴァイエイト/MD、ビルゴII×8

要点解析01

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、トールギスIII/H化（ライオット）
敌方出击机体	Wガンダムゼロ/H化（ニケア）、ビルゴII×12

要点解析02

将ニケア击破后，胜利条件变更为：我方机师（主要角色都可以，杂鱼无视……）与ニケア交信。

完成上述条件后，胜利条件再次变更为：用ライオット与アンフィニ交信。

再次达成胜利条件后，ニケア驾驶H化的Wガンダムゼロ重新回归（以后就可以自由H化了），同时敌方援军ガンダムエピオン（アークライト）、メリクリウス、ヴァイエイト、トールギス×2、トーラス×4也一起登场。

用ニケア与アークライト战斗后发生剧情对话。

将アークライト击破后他会复活，并且第2批援军ゼク・ツヴァイ、ゼク・アイン×2、バウンド・ドッグ×3、ドーベンウルフ×3、トーラス×10、量产型キュベレイ×4也会登场。

完成奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励：アップグレードL1×8、アップグレードL2×6、アップグレードL4×10、アップグレードL5×3、カスタムL1×8、カスタムL3×2、カスタムL4×2、カスタムL5×15、カスタムL7、支援火器、可変フレーム

セッション35 血と绊と（ニケア篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ニケア、エミリア或ライオット被击破
我方出击机体	アルトリウス（エミリア）、可以出击的小队、トールギスIII/H化（ライオット）、Wガンダムゼロ（ニケア）
敌方出击机体	トールギスIII/H化（シルカ）、ビルゴII×6
敌方援军	ビルゴII×4

要点解析01

将シルカ击破后，敌方援军登场。

将敌方援军部队全灭后，切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	Wガンダムゼロ（ニケア）
敌方出击机体	トールギスIII/H化（シルカ）

要点解析02与奖励

将シルカ的HP减到50%以下时发生剧情事件。

本话完成后女主人公篇正式完结……但游戏还在继续……

完成奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励：アップグレードL2×2、アップグレードL4、カスタムL5×7

セッション36 メビウスの轮から（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ギラ・ドーガ（レズン）、ギラ・ドーガ×11、ジン×8、ドーベンウルフ×4、ガ・ゾウム×4
我方援军	アストレイ・RF（ロウ）、M1アストレイ（キサト）

要点解析与奖励

用ジュドー与敌方部队战斗后发生剧情对话。

击破一定数量的敌方机体后我方援军登场。

用ロウ与敌方部队战斗后发生剧情对话。

用アムロ、カミーユ与レズン战斗后发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5

击破奖励：アップグレードL1×2、アップグレードL2×5、アップグレードL3、アップグレードL4×6、アップグレードL5、カスタムL1×6、カスタムL5×3、カスタムL6×2、支援火器、可変フレーム

セッション37 忌まわしき记忆と共に（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或アムロ被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、νガンダム（アムロ）
敌方出击机体	αアジール（クェス）、ヤクト・ドーガ（ギュネイ）、エンドラ级战舰×2、ギラ?ドーガ×35
我方援军	サザビー（シャア）、レウ・ルーラ（ナナイ）、ギラ?ドーガ×3

要点解析与奖励

当击破一定数量的敌方部队后，敌方援军登场并且胜利条件变更为：击破シャア（两次）。

用アムロ与クェス、シャア、ギュネイ3人战斗后均有剧情对话。

用カミーユ、ジュドー、与シャア战斗后发生剧情对话。

将シャア击破后发生剧情，シャア会复活。

シャア也有完全回复HP的ID指令。建议挑个实力强劲的小队每人挂一个ID，一次性将其灭掉。

完成奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5

击破奖励：アップグレードL1×2、アップグレードL2×9、アップグレードL4×18、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL4、カスタムL5×12

セッション38　予兆の炮火（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ミネルバ（タリア）、ザク・ウォーリア（アレックス）、スラッシュザク（イザーク）、ガーナザクウォーリア（ディアッカ）、ブラストインパルスガンダム（シン）、ガーナザク（ルナマリア）、ブレイズザク（レイ）
敌方出击机体	ダガーL×6
我方援军	ラー・カイラム（ブライト）、可以出击的小队
敌方援军	ウィンダム（ネオ）、アビスガンダム（アウル）、カオスガンダム（スティング）、ガイアガンダム（ステラ）、ウィンダム×9、ドッペルホルンダガーL×9、ダガーL×16

要点解析与奖励

当击破一定数量的敌方机体后，敌我双方的援军同时登场，并且败北条件变更为：ブライト或タリア被击破。

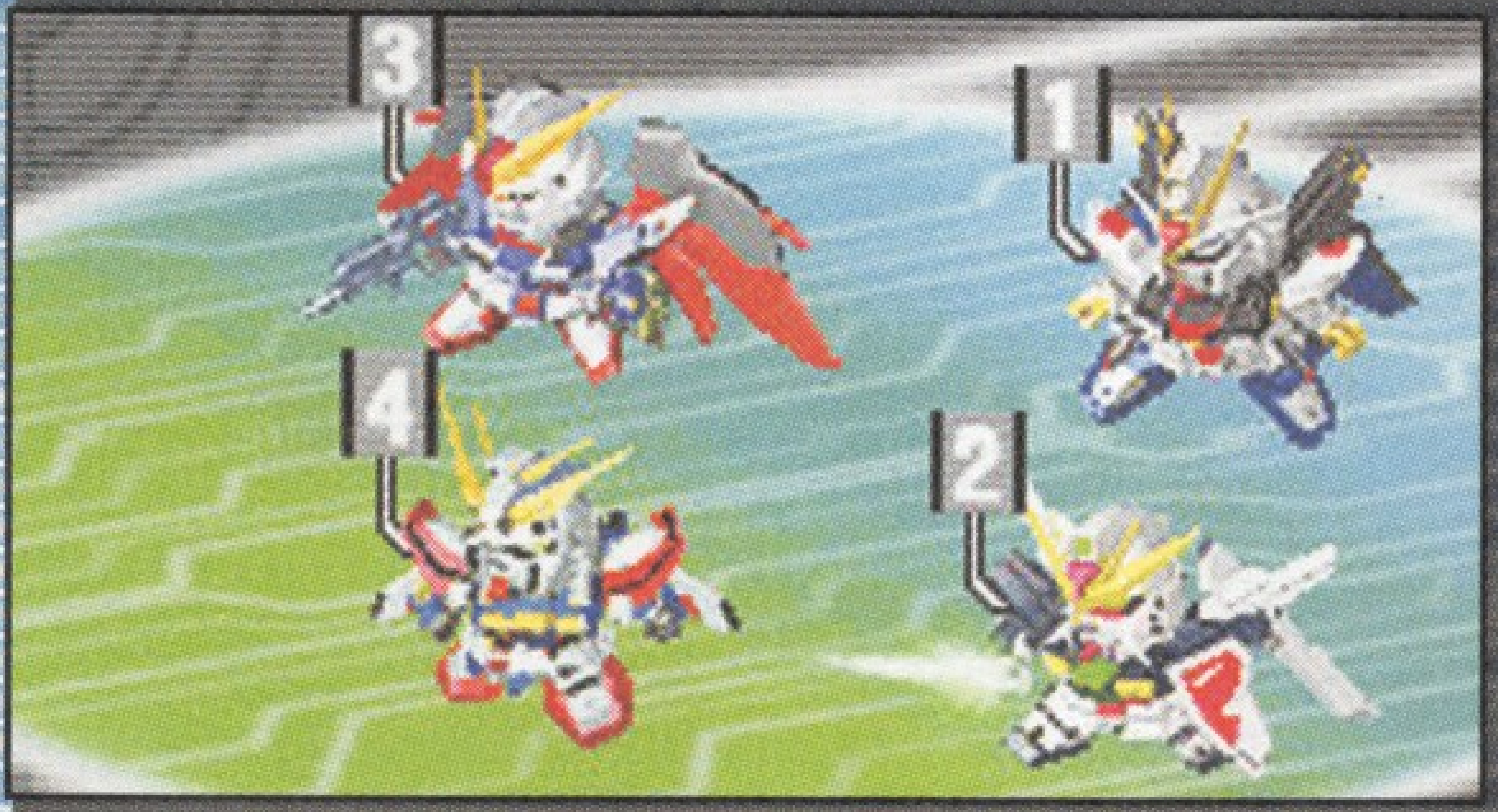
让アレックス与イザーク、ディアッカ合流后会发生剧情对话，并追加特殊奖励“全员EXP＋110”。

用レイ与ネオ战斗后发生剧情对话

用ニケア与アウル战斗后发生剧情对话。

完成奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5

击破奖励：アップグレードL1×12、アップグレードL2×2、アップグレードL3×8、アップグレードL4、アップグレードL5×2、カスタムL4×7、カスタムL5×3、カスタムL6、陆战パーツ



セッション39　战场への归还（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ウィンダム×7、ドッペルホルンダガーL×3、ダガーL×20
敌方援军	ストライクノワールガンダム、ブルディエルガンダム×3、ヴェルデバスターガンダム×3、ダガーL×2
我方援军	ミネルバ（タリア）、フォースインパルスガンダム（シン）、セイバーガンダム（アスラン）、ガーナザク（ルナマリア）、ブレイズザク（レイ）

要点解析与奖励

击破一定数量的敌方机体后敌方援军登场。

再次击破一定数量的敌方机体后我方援军登场，败北条件变更为：ブライト或タリア击破。

用アムロ与ルナマリア交信后发生剧情事件，并追加特殊奖励“全员EXP＋65”

完成奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5

击破奖励：アップグレードL1×6、アップグレードL2×3、アップグレードL3×8、アップグレードL4×3、アップグレードL5×2、カスタムL4×11、カスタムL5×2、カスタムL6×2、支援火器×2

セッション40n　苍天の剑（共通篇）

战场情报01

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、タリア或シン被击破
我方出击机体	ラー・カイラム（ブライト）、可以出击的小队、ミネルバ（タリア）、セイバーガンダム（アスラン）、フォースインパルスガンダム（シン）、ガーナザク（ルナマリア）、ブレイズザク（レイ）
敌方出击机体	ガイアガンダム（ステラ）、アビスガンダム（アウル）、カオスガンダム（スティング）、ドッペルホルンダガーL×2、ウィンダム×6、ムラサメ×9、M1アストレイ×12

要点解析01

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト、タリア或シン被击破
我方出击机体	ラー・カイラム（ブライト）、可以出击的小队、ミネルバ（タリア）、ブラストインパルスガンダム（シン）、ガーナザク（ルナマリア）、ブレイズザク（レイ）
敌方出击机体	ウィンダム×10、ムラサメ×15
第三势力部队	フリーダムガンダム（キラ）、アークエンジェル（マリュー）

要点解析02与奖励

用シン与キラ战斗后发生剧情对话。

虽然不用将第三势力部队击破也可以达成胜利条件，但是击破キラ的フリーダムガンダム可以得到追加奖励"全员EXP+110"。

完成奖励： アップグレードL6、カスタムL6×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×11、アップグレードL3、アップグレードL4×17、アップグレードL5×2、カスタムL3×5、カスタムL5×15

セッション41 ステラ（共通篇）

战场情报

胜利条件	击破ネオ与スティング后再击破ステラ
败北条件	ブライト或SEED的众人（包括两个大众脸的士兵）被击破
我方出击机体	ラー・カイラム（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ウィンダム（ネオ）カオスガンダム（スティング）、デストロイガンダム（ステラ）、ウィンダム×11、ダガーL×12、ドッペルホルンダガーL×5

要点解析与奖励

用シン与ネオ、ステラ战斗后发生剧情对话。

用キラ、カガリ与ネオ、ステラ、スティング战斗后均有剧情对话。

将ネオ与スティング击破后，胜利条件变更为：击破ステラ。

本话中光线武器对ステラ的デストロイガンダム是无效的，推荐使用近距离的格斗武器＋ID指令将其乱剑砍死。

完成奖励： アップグレードL6、カスタムL7×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×4、アップグレードL3×7、アップグレードL4×5、アップグレードL7、カスタムL4×5、カスタムL5×2、カスタムL6

セッション42 混沌の先に（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ラー・カイラム（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ゲイツR×20、ガーナザクウォーリア×9、ザクウォーリア×11

要点解析与奖励

用ロウ与敌方部队战斗后发生剧情对话。

本话中我方正好被敌方团团围住，如果此时我方各小队的实力比较高的话，可以采用分散迎击的方法（最节省时间）……但如果实力不足的话，还是推荐集体行动。

完成奖励： アップグレードL6、カスタムL7×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL3×4、アップグレードL4×8、カスタムL4×11、カスタムL5×10

セッション43 自由と正义と（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或マリュー被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、アークエンジェル（マリュー）、ストライクフリーダムG（キラ）、∞ジャスティスガンダム（アスラン）、アカツキ（カガリ）
敌方出击机体	ザクファントム×2、ガーナザクウォーリア×8、ゲイツR×19、ザクウォーリア×6

要点解析01

将敌方部队全灭后切换战场地图。

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト或マリュー被击破
我方出击机体	ネェル・アーガマ（ブライト）、可以出击的小队、アークエンジェル（マリュー）、ストライクフリーダムG（キラ）、∞ジャスティスガンダム（アスラン）
敌方出击机体	ミネルバ（タリア）、レジェンドガンダム（レイ）、デスティニーガンダム（シン）、ザクウォーリア×16、スラッシュザクファントム×2、ブレイズザクファントム×2、ガーナザクウォーリア×6、ザクファントム×4
我方援军	ムラサメ（ネオ）

要点解析02与奖励

在第2回合时我方援军登场。

用キラ、アスラン与レイ、シン战斗后均有剧情对话。

完成奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×9、アップグレードL3×6、アップグレードL4×16、アップグレードL5×3、アップグレードL7、カスタムL4×9、カスタムL5×16、カスタムL6×3、カスタムL7

セッション44　新世界へ（共通篇）

战场情报

胜利条件	在レクイエム发射前，敌全灭（9回合以内）
败北条件	ブライト或SEED全员其中之一被击破
我方出击机体	ラー・カイラム（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	ミネルバ（タリア）、フォースインパルスガンダム（ルナマリア）、ナスカ级战舰×2、グフイグナイテッド×7、ザクウォーリア×20、スラッシュザクファントム×3、ブレイズザクファントム×3、ガーナザクウォーリア×2

要点解析与奖励

用ラクス与ルナマリア战斗后发生剧情事件，并追加特殊奖励“全员EXP＋75）

用アスラン与ルナマリア战斗后发生剧情对话。

用アスラン与タリア战斗后发生剧情对话。

用マリュー与タニア战斗后发生剧情对话。

完成奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5

击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×13、アップグレードL3×5、アップグレードL4×6、アップグレードL5×2、アップグレードL6×2、カスタムL5×8、カスタムL6×4

セッション45　最后の力（共通篇）

战场情报

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ラー・カイラム（ブライト）、可以出击的小队
敌方出击机体	デスティニーガンダム（シン）、レジェンドガンダム（レイ）、ナスカ级战舰×3、グフイグナイテッド×21、ザクウォーリア×14、ガーナザクウォーリア×12、スラッシュザクファントム×4、ブレイズザクファントム×5、ザクファントム×4

要点解析与奖励

用キラ、カミーユ、ジュドー3人与レイ战斗后均有剧情对话。

用ロウ、アスラン、アムロ3人与シン战斗后均有剧情对话。

将レイ、シン击破后，两个人都会复活。

将最后的敌人全灭后，游戏的本篇部分完结……但游戏仍然在继续……

完成奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5

击破奖励： アップグレードL1×2、アップグレードL2×14、アップグレードL3×10、アップグレードL4×8、アップグレードL5×5、アップグレードL6×6、カスタムL2、カスタムL5×7、カスタムL6×5、カスタムL7×7

支线篇

原创经典剧本完全解析

在上文的系统篇中提到整备画面中战史ファイル内共有10个原创经典剧本，下面将为大家逐一介绍各剧本的开启条件，所得奖励以及简单的攻略流程。

セッション01 ソロモン攻略战

战场情报

出现条件	完成本篇的セッション07
胜利条件	敌全灭
败北条件	白色要塞队（アムロ等人）其中之一被击破
我方出击机体	ホワイトベース(ブライト)、ガンダム(アムロ)、コアブースター(セイラ)、コアブースター(スレッガー)、ガンキャノン(カイ)、ガンキャノン(ハヤト)、サラミス、ジム×9
敌方出击机体	ザンジバル、ムサイ、ザクIIF×4、リック・ドム×4
我方援军	ジム・コマンド(ベルナルド)、ジム・コマンド(アルファ)、ジム・コマンド(チャップ)
敌方援军	リック・ドム(ガトー)、リック・ドム×6
敌方援军（第2次）	ビグ・ザム(ドズル)

要点解析与奖励

开始后ガトー带领リック・ドム小队作为敌方援军登场。

用アムロ与ガトー战斗后发生剧情对话。

在第3回合时我方援军登场。

当击破一定数量的敌方机体后ドズル驾驶经典的MAビグ・ザム登场。

将ビグ・ザム的HP减到50%以下后发生剧情事件。

奖励机体： ビグ・ザム

奖励零件： アップグレードL2

セッション02 光る宇宙

战场情报

出现条件	完成ソロモン攻略战
胜利条件	击破シャア或ララァ
败北条件	アムロ、セイラ、ブライト被击破
我方出击机体	ホワイトベース(ブライト)、ガンダム(アムロ)、コアブースター(セイラ)、ガンキャノン(カイ)、ジム×9
敌方出击机体	ザンジバル(マリガン)、ゲルググ(シャア)、エルメス(ララァ)、ゲルググ×3、ザクIIF×3、リック・ドム×3

要点解析与奖励

用カイ、セーラ与シャア战斗后发生剧情对话。

用カイ、アムロ与ララァ战斗后发生剧情对话。

将シャア击破后发生剧情事件（一定要按原作的顺序，让アムロ先与ララァ交战再击破シャア。否则反之的话，夏亚还会复活的），胜利条件变更为：敌全灭。

奖励机体： エルメス

奖励零件： アップグレードL3

セッション03 震える山

战场情报01

出现条件	完成本篇的セッション09
胜利条件	敌全灭
败北条件	シロー被击破或者ガンタンク被全灭
我方出击机体	陆战型ガンダム(カレン)、陆战型ガンダム(サンダース)、ガンダムEz8(シロー)、量产型ガンタンク×6
敌方出击机体	グフ・カスタム(ノリス)、ドム×2

要点解析01

用シロー、カレン、サンダース3人与ノリス战斗后均有剧情对话。

将ノリス击破后发生剧情事件，胜利条件变更为：敌全灭。

将敌方部队全灭后，切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	击破アプサラス
败北条件	シロー被击破或超过限定时间 (6回合以内)
我方出击机体	陆战型ガンダム(カレン)、陆战型ガンダム(サンダース)、ガンダムEz8(シロー)、陆战型ガンダム×3、量产型ガンタンク×6
敌方出击机体	アプサラスIII(ギニアス)、ザクIIJ×2、ドム×3

要点解析02与奖励

アプサラスIII看似强大，实际上非常弱，陆战型ガンダム小队的近距离攻击加上量产型ガンタンク部队的间接攻击，一回合就能将其搞定。

奖励机师： アイナ、シロー（之后就可以在本篇中使用了）

セッション04 ポケットの中の战争

战场情报

出现条件	完成本篇的セッション02
胜利条件	限定时间内到达联邦军的基地(5回合以内)
败北条件	バーニィ被击破
我方出击机体	ケンプファー(ミハイル)、ゲルググM(ハーディ)、ゲルググ(ガルシア)、ザクIIFZ(バーニィ)
敌方出击机体	ジム・コマンド×8
敌方援军	NT-1アレックス(クリス)

要点解析与奖励

完成初期胜利条件后，发生剧情事件，除了バーニィ以外全员阵亡，クリス登场。

先用バーニィ与クリス发生战斗，之后再与其交信便可完成本话。

奖励机师： クリス、バーニィ

セッション05 强袭、阻止限界点

战场情报

出现条件	完成本篇的セッション03
胜利条件	敌全灭
败北条件	コウ或シナプス被击破
我方出击机体	GP03D(コウ)
敌方出击机体	ノイエ・ジール(ガトー)、グワデン、リック・ドム、ゲルググ×3、ザクIIF×2
我方援军	アルビオン(シナプス)、ジム・キャノンII(チャック)、ジム?キャノンII(アデル)、ジム・カスタム(モンシア)、ジム・カスタム(ベイト)
敌方援军	ノイエ・ジール(ガトー)、リック・ドム、ゲルググ×3、ザクIIF×2

要点解析与奖励

在第1回合敌方行动时发生剧情事件，グワデン会撤退。

在2回合时我方援军登场、同时コウ也会H化。

用コウ、モンシア、ベイト与ガトー战斗后发生剧情对话。

当击破一定数量的敌方机体后发生剧情事件，シーマ舰队作为第三方势力登场，同时敌方援军登场。

ガトー有回复HP的ID指令，建议使用我方全部力量在一回合内将其灭掉。

第三方势力登场后，我方可以向地图下方撤退，座收渔翁之利。

在敌方援军登场后的下一回合，我方大众脸部队也作为援军登场。

将ガトー击破后发生剧情事件，胜利条件变更为：将剩余敌机全灭或让其全部撤退到指定地点。

奖励机体： GP03D

奖励机师： コウ

セッション06 決意の炮火

战场情报02

出现条件	完成本篇的セッション27
胜利条件	敌全灭
败北条件	キラ或マリュー被击破
我方出击机体	アークエンジェル(マリュー)、フリーダムガンダム(キラ)、エールストライクガンダム(ムウ)、ストライクルージュ(カガリ)、M1アストレイ×5
敌方出击机体	ストライクダガー×10
我方援军	バスターガンダム(ディアッカ)
敌方援军	カラミティガンダム(オルガ)、フォビドゥンガンダム(シャニ)、レイダーガンダム(クロト)
我方援军（第2次）	ジャスティスガンダム(アスラン)

要点解析与奖励

在第2回合时ディアッカ驾驶バスターガンダム作为我方援军登场。

在第3回合时作为我方援军的アスラン与敌方援军同时登场。

将オルガ、シャニ、クロト3人中其中1人击破后其它两个也会撤退。

奖励机体： M1アストレイ

奖励零件： アップグレードL4

セッション07 终末の光

战场情报02

出现条件	完成決意の炮火
胜利条件	敌全灭
败北条件	キラ或マリュー被击破
我方出击机体	エターナル(ラクス)、アークエンジェル(マリュー)、フリーダムガンダム(キラ)、ジャスティスガンダム(アスラン)、ストライクルージュ(カガリ)、エールストライクガンダム(ムウ)、バスターガンダム(ディアッカ)、M1アストレイ×2、デュエルガンダムAS(イザーク)、ジン×4
敌方出击机体	ドミニオン(ナタル)、カラミティガンダム(オルガ)、フォビドゥンガンダム(シャニ)、レイダーガンダム(クロト)、ストライクダガー×9、ダガーL×3

要点解析与奖励

将ドミニオン击破后发生剧情事件。

奖励机体：エールストライクガンダム

奖励零件：アップグレードL5

セッション08 终わらない明日へ

战场情报02

出现条件	终末の光
胜利条件	敌全灭
败北条件	キラ或マリュー被击破
我方出击机体	エターナル(ラクス)、アークエンジェル(マリュー)、フリーダムガンダム(キラ)、ジャスティスガンダム(アスラン)、ストライクルージュ(カガリ)、バスターガンダム(ディアッカ)、M1アストレイ×4
敌方出击机体	プロヴィデンスガンダム(ラウ)、ゲイツ×11、ジン×12

要点解析与奖励

将プロヴィデンスガンダム击破后，其还会复活一次。

此话中敌方部队数量很多，推荐以使用H化后フリーダムガンダム的特殊武器（敌全体攻击）为主，PW不足时用两艘母舰为其补给。

奖励机体： ジャスティスガンダム

奖励零件： アップグレードL6

セッション09 その名は东方不败（男主人公篇限定）

战场情报02

出现条件	完成フィオ篇的セッション12
胜利条件	敌全灭
败北条件	ドモン被击破
我方出击机体	シャイニングガンダム(ドモン)、ライジングガンダム(レイン)、クーロンガンダム(东方不败)
敌方出击机体	デスアーミー×8
敌方援军	デスアーミー×3
敌方援军（第2次）	マスター・ガンダム(东方不败)、デスアーミー×6

要点解析与奖励

将初期的敌方部队全灭后发生剧情事件，敌方援军登场。

将敌方援军全灭后发生剧情事件。敌方援军再次登场，同时胜利条件变更为：击破东方不败。

奖励零件： アップグレードL7×2

セッション09 悲しき决战（女主人公篇限定）

战场情报02

出现条件	完成ニケア篇的セッション11
胜利条件	击破ゼクス
败北条件	ヒイロ被击破
我方出击机体	ガンダムヘビーアームズ(ヒイロ)
敌方出击机体	トールギス(ゼクス)
我方援军	ウイングガンダム(トロワ)、トールギス(ゼクス)、トーラス/SK仕样(レイン)
敌方援军	リーオー×6

要点解析与奖励

一上来便是经典的南极决战——ヒイロVSゼクス。将ゼクス击破后发生剧情事件，敌方リーオー部队登场，同时胜利条件变更为：敌全灭。

奖励零件： アップグレードL7×2

セッション10 STARGAZER

战场情报02

出现条件	完成ニケア篇的セッション41
胜利条件	敌全灭
败北条件	セレーネ被击破
我方出击机体	スターゲイザーガンダム(セレーネ)、M1アストレイ×17
敌方出击机体	ダガーL×8
敌方援军	ブルデュエルガンダム(ミューディー)、ヴェルデバスターガンダム(シャムス)、ドッペルホルンダガーL
敌方援军（第2次）	ストライクノワールガンダム(スウェン)、ドッペルホルンダガーL×2

要点解析与奖励

在2回合时敌方援军登场。

将シャムス击破后敌方援军再次登场，同时胜利条件变更为：击破スウェン。

奖励机体： スターゲイザーガンダム

奖励机师： スウェン、セレーネ

游戏的本篇通关之后会进入到无限索敌模式，与本篇不同，索敌时的区域大幅增加，从原来的2个变为了现在的6个（注：第7个区域？？？现还未开启），分别是コンペイトウ（宇宙）、卫星轨道上（宇宙）、フォン・ブラウン（月面）、サイド2宙域（宇宙）、南极基地（地面）、ゴビ沙漠（地面）。每当通过3个区域后（顺序无视，同一个区域过三次也行……），就会追加一个EX剧本，具体内容，请看下文。

セッションEx01　クロスボーン?バンガード（共通篇）

战场情报01

出现条件	完成索敌3次
胜利条件	敌全灭
败北条件	シーブック等人被击破
我方出击机体	ガンダムF91(シーブック)、ヘビーガン(ビルギット)
敌方出击机体	デナン・ゾン×2

要点解析01

在第2回合时发生剧情事件，切换战场地图。

战场情报02

胜利条件	用シーブック与セシリー交信
败北条件	ブライト或シーブック被击破
我方出击机体	ガンダムF91(シーブック)、ヘビーガン(ビルギット)、ラー?カイラム(ブライト)、可以出击的小队
敌方出击机体	ビギナ・ギナ(セシリー)、ベルガ・ギロス/BV仕样(ザビーネ)、デナン・ゾン×8、ベルガ・ギロスBV仕样×22

要点解析02与奖励

用シーブック与セシリー交信后，发生剧情事件。胜利条件变更为：敌全灭。

完成奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5

击破奖励： アップグレードL2×15、アップグレードL4×3、アップグレードL5×8、カスタムL5、カスタムL6×4

セッションEx02　宇宙の妖花（共通篇）

战场情报

出现条件	完成セッションEx01
胜利条件	敌全灭
败北条件	シーブック、セシリー或者ブライト被击破
我方出击机体	ビギナ・ギナ(セシリー)、ガンダムF91(シーブック)、ラー・カイラム(ブライト)、可以出击的小队
敌方出击机体	ラフレシア(ガロッゾ)、ベルガ・ギロス、デナン・ゾン×8×16

要点解析与奖励

当击破一定数量的敌方机体后敌方援军登场。

将ガロッゾ击破后发生剧情事件，シーブック会H化，ガロッゾ也会复活。

完成奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5

击破奖励： アップグレードL2×18、アップグレードL4×8、アップグレードL5×6、アップグレードL7、カスタムL5×6、カスタムL6×7

其它篇

超极化（ハイパー化或SEED化）：简称为H化（……大家不要误会哦），是游戏中部分的机师（各原作中的主人公）能够发动的特殊能力。其中还有一小部分的机师所搭乘的专用机体也会进入H化模式。H化之后，机师的各项能力会有所提升，部分ID指令也会发生变化。进入H化模式的机体也会追加特殊的敌全体攻击武器或发动强力的特殊能力。（可以说拥有H化的机师与机体是游戏中绝对的主力，一定要优先培养哦。）还有，游戏中不同机师发动H化的条件也大为不同，有通过自己的SP上升到一定数值后发动的，也有当自己机体的HP下降到一定程度发动的，还有直接使用ID指令发动的（最强的一种，战斗开始后就可以立即使用……）等等。另外，游戏中的大部分究极组合技也是要求机师们要在H化后才可以发动的。

机师	发动条件	H化机体
キラ	使用ID指令	フリーダムガンダム、ストライクフリーダムガンダム
アスラン	SP45以上（发动后即使SP低于此数值，也不会发生退化的……）	无
シン	SP45以上或者自机的HP降70%以下（底力？）	无
アムロ	SP35以上	νガンダム
カミーユ	我方所受到的伤害值累计超过8000或者我方有人被击破（友军也算的……）	Zガンダム
ジュドー	我方所受到的伤害值累计超过10000或者自机的HP降到70以下	ZZガンダム
フィオ	ミオ或自机的HP降到80%以下	无
ミオ フィオ	或自机的HP降到80%以下	无
コウ	SP45以上	无
ニケア	初期：SP45以上或者自机的HP降到50%以下后期：使用ID指令	搭载有ゼロシステム的机体
ライオット	ニケア所搭乘机体的HP降到70%以下或者自机的HP降到50%以下（搭乘母舰时H化发动不能……）	无
シロー	アイナ所搭乘机体的HP降到90%以下或者自机的HP降到30%以下	无
ヒイロ	SP45以上	搭载有ゼロシステム的机体
ウッソ	自机的HP降到80%以下	V 2ガンダム
ドモン	使用ID指令	ゴッドガンダム
ガロード	使用ID指令	ガンダムX、ガンダムDX
ジャミル	使用ID指令	无
ロラン	使用ID指令	倒Aガンダム
ラクス	我方所受到的伤害值累计超过20000或SP70以上	无

ID指令（IDコマンド）：此系统是掌机版《SD高达G世纪》系列的标志之一，相当于机战系列中的精神力系统。通过消费机师的SP，产生各种各样的效果。游戏中的ID指令根据使用类型可以分为两大类——战斗型与地图型。每个机师都有4个ID指令，在每次战斗时只能使用1个(战斗型ID指令)，而地图型的ID指令则没有限制，只要机师的SP充足，可以反复的使用（H化发动型的ID指令除外……）。

组合攻击：小队系统并不只是简单的将几个人放到一起，其最大的特点就是接下来要说的组合攻击了。发动组合攻击后，攻击的范围会变成敌全体（双人组合技除外……），且命中率会变成100%！，虽然攻击力因人而异，但绝大多数的组合攻击都可以成为秒杀敌方小队的利器！需要注意的是，并不是将可以发动组合攻击的机师放到同一个小队就一定会成功使出组合攻击，除了阵形配置时要相邻以外，还要看机师的SP是否充足，以及双人组合时的攻击目标是否一致，以上条件无论缺少哪项，组合攻击都会使用不能……游戏中的组合攻击共计可以分为4大类，分别是双人组合技（ツインドライブ）、三人组合技（トリプルドライブ）、四人组合技（テトラドライブ）、究极组合技（クロスドライブ）。

（注：其中有一些组合技会根据游戏的进行逐渐地开启，像W系的究极组合技“无尽的华尔兹”或G系的双人组合技“爱的石破天惊拳”都要求将游戏通关之后相应的EX剧本完成后才可以使用！）

双人组合技（ツインドライブ）的特性：由两名特定的机师在同一小队，阵形配置时两人必须相邻在一起，各消耗两人一定量的SP，攻击目标必须相同（友情提示：当敌方小队也是4架机体时，则双人组合技必定使用不能），命中率变为100%，攻击范围为敌方单体。

全双人组合技表

机师1	机师2	机师1	机师2
アイナ	シロー	フィオ	ミオ
アムロ	クワトロ	イザーク	ディアッカ
アムロ	ジャミル	シン	ルナマリア
ウィッツ	ロアビィ	ムウ	ハルドフェルド
エマ	クリス	スウェン	セレーネ
ガイ	ロウ	ハリー	ポゥ
カナード	プレア	コウ(H化)	シン（H化）
ガロード	ジャミル		
キサト	ロウ		
クリス	バーニィ		
ドモン	ロウ		

三人组合技（トリプルドライブ）的特性：由三名特定的机师在同一小队，阵形配置时三人必须相邻在一起，各消耗三人一定量的SP，攻击目标……无视，命中率变为100%，攻击范围为敌方全体。（注：与拥有敌全体攻击的特殊武器不同，敌全体攻击的组合技要受到攻击目标数量的影响，也就是说，当敌方只有1架机体时攻击力提升至最高，而当敌方是4架机体组成的小队时，攻击力降到最低。）

机师1	机师2	机师3
クワトロ	アポリー	ロベルト
アムロ	クリス	コウ
カミーユ	エマ	ファ
アムロ	カミーユ	ジュドー
アンフィニ	エミリア	デュオ
ニケア	エミリア	デュオ
アムロ	カミーユ	ジュドー
フィオ	ドモン	エミリア
カトル	デュオ	トロワ
ガイ	ロレッタ	イライジャ
ロラン	ハリー	ポォ
シン	ルナマリア	レイ
ムゥ	ハリー	ゼクス
エミリア	レイン	キサト
ニケア	ライオット	エミリア
キンケドゥ	トビア	ベラ
ファ	キサト	ルナマリア
アムロ	シロー	ガロード

四人组合技（テトラドライブ）的特性：由四名特定的机师组成一个小队，阵形配置时四人必须相邻在一起，各消耗四人一定量的SP，攻击目标无视，命中率变为100%，攻击范围为敌方全体。

（注1：W系在完成EX剧本，取得究极组合技“无尽的华尔兹”之后，四人组合技就会消失……）

（注2：ロウ等人的四人组合技只有在男主人公フィオ篇中才能使用）

机师1	机师2	机师3	机师4
ヒイロ	デュオ	トロワ	カトル
ロウ	ガイ	ロレッタ	イライジャ
ロウ	ジュドー	ビーチャ	モンド
ルー	ビーチャ	エル	モンド

究极组合技（クロスドライブ）的特性：……可以将究极组合技看做是其它3种组合技的强化版本，其基本的特性也与对应的其它3种组合技完全相同，唯一的区别就是要求机师必须要搭乘自己的专用机，并且大多数都要求机师H化后才可以成功发动。另外，作为游戏中最强的组合技，クロスドライブ除了拥有究极的攻击力之外，还有各自的专属名称，很容易与其它3种组合技区分。

注1：「RED&BLUE」为ニケア篇限定。

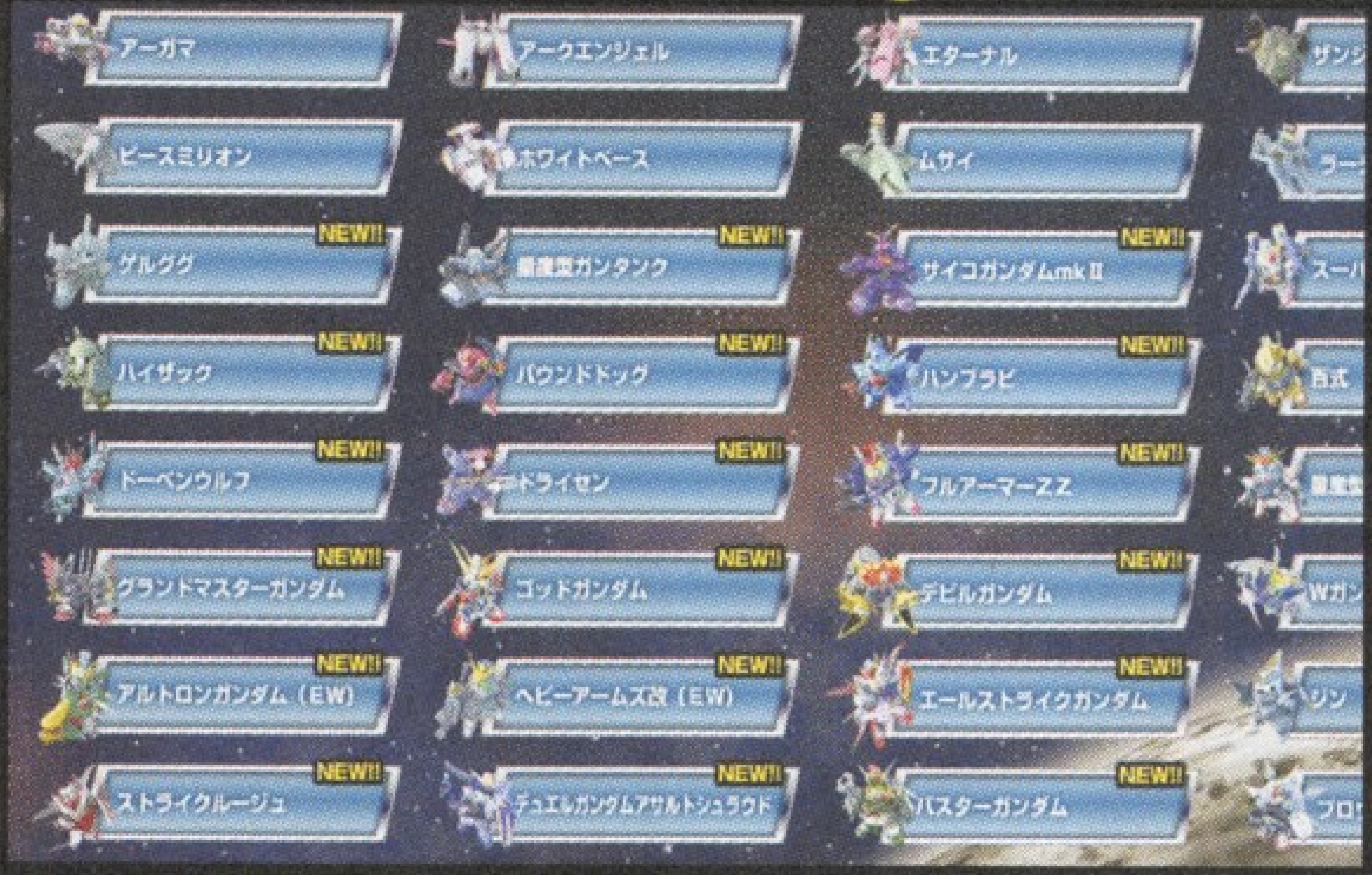
注2：「石破ラブラブ天惊拳」要在男主人公フィオ篇的EX剧本「出击!ガンダム联合」完成后才能使用。

注3：「Endless Waltz」要在女主人公ニケア篇的EX剧本「エンドレスワルツ」完成后才能使用。

全究极组合技表

名　称	机体1	机师1	机体2	机师2
アーガマ・プラトゥーン	百式	クワトロ	リック・ディアス/黒	アポリー
Gチーム・コンビネーション	Zガンダム	ルー	百式/ビーチャ	ビーチャ
レゾナンツ・シュトゥルム	Xアストレイ	フィオ(H化)	ハイペリオン	ミオ(H化)
トリプルサテライト	ガンダムDX	ガロード	ガンダムX	ジャミル
RED&BLUE	アストレイRF	ロウ	アストレイBF	ガイ
女王の騎士	ゴールドスモー	ハリー	スモー	ポゥ
SEEDコンビネーション	ストライクフリーダムガンダム	キラ（H化）	∞ジャスティスガンダム	アスラン（H化）
UCコンビネーション	νガンダム	アムロ(H化)	Zガンダム	カミーユ(H)
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダム	ドモン(H)	ライジングガンダム	レイン(H)
Endless Waltz	Wガンダムゼロ/EW	ヒイロ(H化)	サンドロック改/EW	カトル

名　称	机体3	机师3	机体4	机师4
アーガマ・プラトゥーン	リック・ディアス/黒	ロベルト	—	—
Gチーム・コンビネーション	スーパーガンダム/エル	エル	スーパーガンダム/モンド	モンド
レゾナンツ・シュトゥルム	—	—	—	—
トリプルサテライト	—	—	—	—
RED&BLUE	—	—	—	—
女王の騎士	—	—	—	—
SEEDコンビネーション	—	—	—	—
UCコンビネーション	ジュドー(H)	—	—	—
石破ラブラブ天惊拳	—	—	—	—
Endless Waltz	ヘビーアームズ改/EW	トロワ	デスサイズヘル/EW	デュオ



追加装备：在对机体进行改造时会有比较低的几率追加各种效果的特殊装备。此系统也是本游戏中的特色之一，通过追击装备可以创作出史无前例的特殊机体！现已证实追加装备发生的确率与所选择的机械师或是强化零件的等级没有任何关系。也就是说在给机体强化（升级）时，使用N个低等级的零件要比使用高等级零件发生追击装备的几率高。（但也要靠人品……）而对于本身拥有特殊系装备的机体，追加同系的特殊装备后不会有任何效果。如果不幸追加了无用的装备，可以用改造选项中选择零件里的“追加装备解除”将其拆下来……

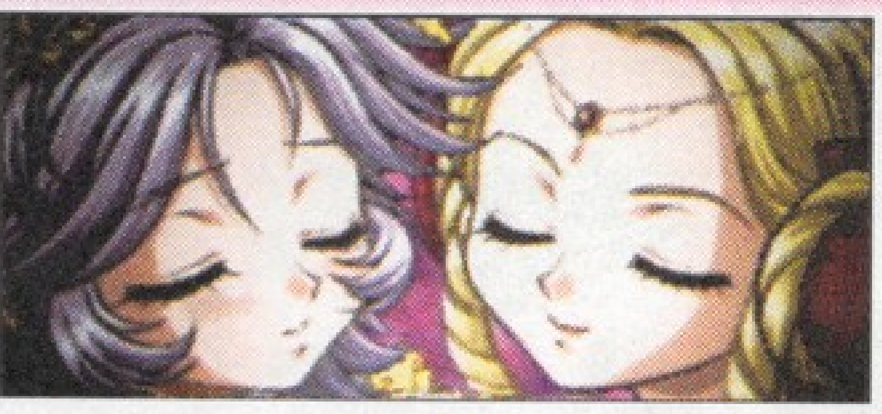
还有，当机体拥有了追击装备后再进行改造时会有非常低的几率改良追加装备，（在追加装备的名字后加上“＋”）强化其特殊效果！

追加装备名称	特殊效果	改良效果
强化フレーム	HP＋10%	HP＋20%
高出力ジェネレーター	PW+10%	PW+20%
増加装甲	装甲＋10%	装甲＋20%
アポジモーター	回避＋5	回避＋10
高感度センサー	命中＋5	命中＋10
高机动スラスター	宇宙适应A	全地形适应A
热核ホバー	地上适应A	全地形适应A
ハイドロジェット	水域适应A	全地形适应A
ミノフスキードライブ	全地形适应A	—

追加装备名称	特殊效果	改良效果
ビームコート	ビーム系武器无效化（1250+机体等级（RK）×10以内的伤害无效）?超过上限时减轻25%的伤害	ビーム系武器无效化（1500+机体等级（RK）×10以内的伤害无效）·超过上限时减轻30%的伤害
Iフィールド	ビーム系武器无效化（2000+机体等级（RK）×10以内的伤害无效）?超过上限时减轻30%的伤害	ビーム系武器无效化（2500+机体等级（RK）×10以内的伤害无效）·超过上限时减轻30%的伤害
フェイズシフト装甲	实弹系武器无效化（2500+机体等级（RK）×10以内的伤害无效）?超过上限时减轻5%的伤害	实弹系武器无效化（2750+机体等级（RK）×10以内的伤害无效）·超过上限时减轻10%的伤害分身0%的几率完全回避敌方攻击30%的几率完全回避敌方攻击
メガ·ビーム	追加远距离武器“メガ?ビーム”（可以间接攻击）	增加武器的攻击力
メガ粒子炮	追加远距离武器“メガ粒子炮”（可以间接攻击）	增加武器的攻击力
ファンネル	追加特殊武器“ファンネル”	增加武器的攻击力

OGS攻略完结篇

エチオピアへ行く（地上路线）：



第17话 樱花幻影

熟练度获得条件　6回合以内敌全灭

全灭敌初期配置之后，在地图左、下方出现敌援军，在左边边缘的是两台エルアインス，オウカ将会集中攻击ラトゥーニ，エキドナ将集中攻击ラミア。将エルアインス的HP打至30%以下时，会自动脱离战场。

第18话 异形の呼び声

熟练度获得条件　3回合以内敌全灭

本话初期的胜利条件为敌全灭与友军的防卫，因此，任一机的友军被击坠都会GAME OVER。唯一解决问题的办法其实也就只是全速攻击，这样可以吸引敌方的火力，但是NPC似乎不领情还会主动向敌方移动试图发动攻击。全灭敌初期配置后，在地图跑道处敌援军出现。将ベルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）的HP打到90%以下后撤退。

第19话 ワイズ・ドール

熟练度获得条件　10回合以内过关

胜利条件很简单，敌全灭。但是要注意败北条件，不能让任一ライノセラス（共3机）到达地图西端，ブリット和ラミア也不能击坠。在击坠一机ライノセラス时，在地图西面城市附近出现敌援军。击坠第二机时，发生剧情，カーラ脱离地图，ユウキ（HP在50%以下时撤退）会移动到ブリット机处。エキドナ机HP在50%以下时撤退。另外，ユウキ与エキドナ撤退后，敌亡灵型所有机体也会撤退。

第20话 ノイエDC

熟练度获得条件　友军的バレリオン全机残存

本关一开始，ジガンスクード・ドゥロ（タスク）和シロガネ（リー）是不能移动的。至于要让友军全机残存，那基本没有多少问题，在极小的可能性的情况下，他们才会出基地。在灭掉第一批敌初期配置的时候，最好是在我方行动回合刚开始时，这样可以便于战线的重组。在敌初期配置全灭后，在地图左、右下角敌增援出现，这时建议向东南方向拉过去两个机体，另一面过去三个。在敌第二波出现后的第3回合敌方行动时，在地图上方，敌增援出现。次一回合，我方增援到达。同时ジガンスクード・ドゥロ（タスク）移动可能。全灭后，传说中的斩舰刀（ヴォーダン）出现，不过，不用怕，这就已经过关了。

月へ行く（宇宙路线）：

第17话 その名はアインスト

熟练度获得条件　3回合以内敌全灭

熟练度获得条件：全灭敌初期配置后，敌增援出现。再次全灭之后，ベルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）出现。4回合后，其自动撤退。

第19话 剑神现る

熟练度获得条件　友军的リオンV全机残存

第二回合时，我方主队到达，离出击地点一次的移动距离位置处。接下来，只要把ジガンスクード・ドゥロ的两个地图兵器合理使用起来，就可以快速地让友军机残存下来。全灭后，传说中的斩舰刀（ヴォーダン）出现，事件后过关。

第18话 战うべき敌

熟练度获得条件　5回合以内敌全灭

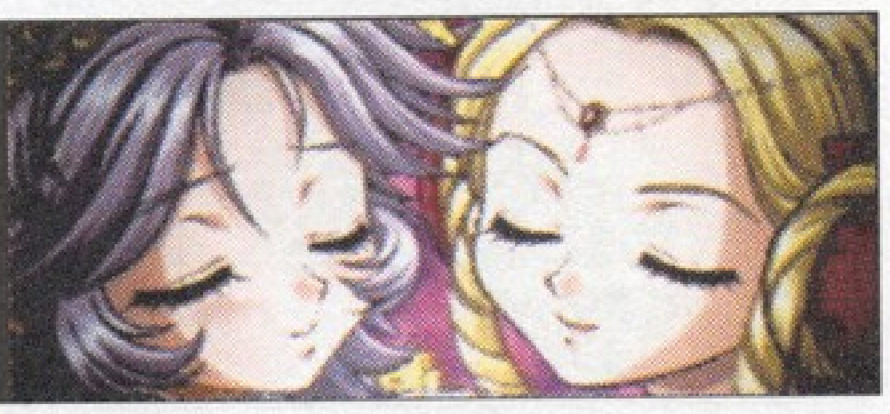
首先，本关中，隆盛已经得到了R-1，这就有了更强大的战力了。另外，母舰ヒリュウ改不可移动。敌初期配置全灭后，在地图右上方出现敌援军。同时，在我方母舰左上5格位置处，我方援军シュッツバルト（ラーダ）与量产型ヒュッケバインMk-Ⅱ到达。在敌第二波剩下7机左右时，发生剧情，アラド开着ブルトファルケン・L出现，败北条件更新为アラド的击坠。下一回合，继续发生剧情，アラド把两机ガーリオン击坠后加入我方。接下来，可怜的アラド又被突如其来的怪兽机体（ガルガウ）击破，脱离。作战目的改变：ガルガウ的HP打至80%以下。败北条件为我方母舰击坠。

第20话 新生、圣十字军

熟练度获得条件　2回合以内，敌机9机以上击坠

一开始，シロガネ不受玩家控制，并且HP只有30%，建议先对战舰使用一个信赖。在击坠敌8机之后或第2敌行动回合时，在地图下方出现敌增援。当敌机剩下3机时，我方援军到达。全灭后，敌援军在地图上方到达。败北条件改为ラミア、ラトゥーニ 的击坠与母舰的击坠。再次全灭后，敌援军再次出现。将エキドナ的HP打至50%以下时包括量产型亡灵撤退，将オウカ的HP打至50%以下时撤退。

共通：



第21话 亡国の姫君

熟练度获得条件　4回合以内，エルアインス以外的敌机击坠15机以上

首先先给リオンF使用精神，补下HP，然后就是向山的方向跑吧。第二回合时，我方援军到达，同时敌援军出现。胜利条件改为我方的リオンF与ハガネ邻接。败北条件：我方的リオンF的击坠、ライ的击坠和我方母舰的击坠。胜利条件达成后，过关。

第23话 第三の凶鸟

熟练度获得条件　一开始只有ラーダ的シュッツバルト

全灭敌初期配置之后，敌、我增援出现。作战目的变更：タウゼントフィスラー的护卫，败北条件：タウゼントフィスラー的击坠，我方任一机体的击坠。タウゼントフィスラー移动三回合后，メキボス出现，5回合之后，发生剧情后过关。

第25话 流星、夜を切り裂いて

熟练度获得条件　8回合以内过关

同型机呀，为什么红的都要那么多HP？20000，命中率很低，反正基本打不到，直接不屈，然后就防御，不攻击她就是了。第4回合，发生剧情后，我方本队出现，スレイ脱离队伍。同时敌军出现。作战任务改成：敌全灭 败北条件：タウゼントフィスラー击坠，我方任一机体的击坠。在击坠敌机10机左右后，マサキ（サイバスター）登场。全灭敌机后，アギーハ出现，带来了一堆小喽罗，在发生了一系列的剧情战斗后，过关。

第22话 星から来るもの

熟练度获得条件　4回合以内，敌机15机以上击坠

首先就先尽量地多地集在己方战舰周围打敌人吧。在第三回合时，外星的4大天王（就是那第3次、第4次、F中的“监察官”、“客”）出现，作战目的更改，全机到达地图右端。任一我方机的击坠就会GAME OVER，全机逃离空域后过关。其实逃离最佳的方法就是塞入母舰……

第24话 テスラ研脱出

熟练度获得条件　3玩家回合以内，敌全灭

全灭敌初期配置或在第三回合敌方行动时，ヴィガジ与レーツェル出现。在剧情战斗之后，敌援军大量出现。作战目的改变：タウゼントフィスラー到达脱离点。败北条件：タウゼントフィスラー击坠，我方任一机体的击坠。

第26话 流星、夜を切り裂いて

熟练度获得条件　7回合以内ツヴァイザーゲイン以外的敌机全灭

初期胜利条件达成后，敌增援出现。胜利条件改为敌全灭。将アクセル机的HP打至70%以下时，我方本队到达。同时ヴィンデル机出现，アクセル与ゼオラ撤退。作战目的改变为敌全灭。我方母舰的击坠即GAME OVER。第7回合时，敌全机撤退。

アビアノ基地に残る（欧洲路线）：

第27话 超音速の妖精

熟练度获得条件　4回合以内达成胜利条件

本话初期的胜利条件是ランドグリーズ全机诱导至城外并击坠。首先要说明的是，千万千万别跑到城里去，对方的最远射程为8格！胜利条件达成后，敌、我援军出现，作战目的变更：アーチボルド的ライノセラス的击坠。败北条件：シャイン、ラトゥーニ、ライ的击坠、我方母舰的击坠。两LOLI的回避能力还是比较高地，基本不用怕什么。达成胜利条件或把ユウキ、カーラ机的HP打至70%后，过关。

第28话 彗星、遥か远く

熟练度获得条件　8回合以内过关

シロガネ直接向前移动三回合后，敌增援出现（中埋伏了）。顺便，不移动到敌方所处的边界，敌增援不出来。同时，我方援机（アイビス）到达，敌方スレイ机到达，2回合后或在击坠スレイ机之后，发生剧情战斗（アイビス机的HP剩原所剩下的50%）。同时，在地图左上角，我方本队到达，出击数：1+10机。スレイ机撤退。同时败北条件改为我方母舰的击坠。注意一下エキドナ机，有44000的HP，其HP在30%以下全军撤退。

第29话 百舌と隼

熟练度获得条件　第5我方行动回合时过关

初期胜利条件ビルトファルケン的HP打至90%以下达成后，敌、我援军出现。アラド也换乘了ビルトビルガー。胜利条件改为ビルトファルケン的HP打击30%以下。败北条件为ビルトファルケン的击坠，アラド或ラトゥーニ的击坠以及我方母舰的击坠。胜利条件达成后，ビルトファルケン脱离地图，胜利条件改为敌全灭。胜利条件达成后，过关。

第30话 仕组まれた子供达

熟练度获得条件　3回合内，击坠敌15机以上

击坠敌初期配置15机后，敌增援在地图右上区域出现。全灭之后，ラビエサージュ（オウカ）机（约130000的HP）出现，并且一开始并每回合使用了必闪、集中和必中三个精神。将其HP打到70%以下后，在机战ALPHA外传中的三人众出现，不过只留下一个ベルゲルミル（スリサズ），同样是每回合使用闪、集、必……将其的HP打至70%以下后，スリサズ会使用ド根性，不过别急，这时ウルズ来消息了，让他撤退。

伊豆基地へ向かう（极东路线）：

第27话 燃えよ斩舰刀

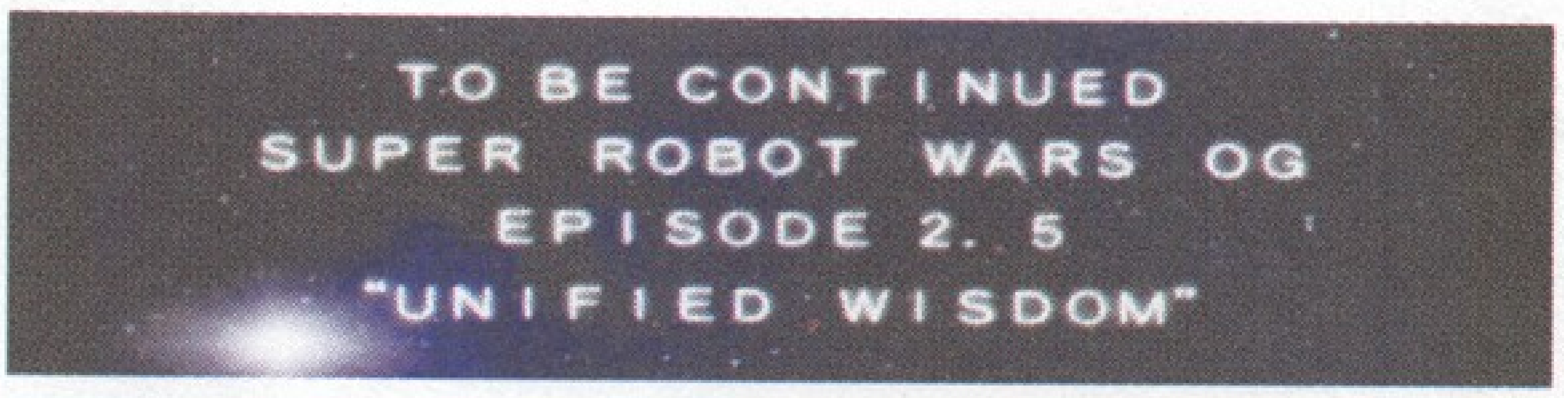
熟练度获得条件　4回合以内达成胜利条件

对付初期的配置，在有主舰的这边，主要就让主舰必中、铁壁去清理吧。全灭敌初期配置之后，スレードグルミル（ウォーダン）出现。将其的HP打至50%以下或出现5回合后，发生剧情战斗。之后，グルンガスト参式（ゼンガー）与ヒュッケバインMk-III（レーツェル）到达。作战目的更改：スレードゲルミル的HP打到40%以下。败北条件为ゼンガー或レーツェル的击坠，我方母舰的击坠。达成条件后，スレードゲルミル撤退。グルンガスト参式与ヒュッケバインMk-III也离开了战场。本关终了。

第28话 龙虎觉醒

熟练度获得条件　4回合以内达成胜利条件

这是一关有第三势力的地图。不过不用怕，两方势力的第一攻击目标不是蓝色的。所以先让ヒュッケバインガンナー・L发挥速度优势去和タウゼントフィスラー进行邻接。グルンガスト参式就要在后面慢慢跑就行了。达成初期胜利条件后，在地图中间，ベルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）出现，战斗目的改为ベルゼイン・リヒカイト的击坠。在5回合后，发生剧情，龙虎王使用可能（グルンガスト参式废弃）。同时敌我增援到达。胜利条件为敌全灭。败北条件为タウゼントフィスラー的击坠或我方母舰的击坠。全灭后过关。



第29话 贯け、奴よりも速く

熟练度获得条件　10回合以内过关

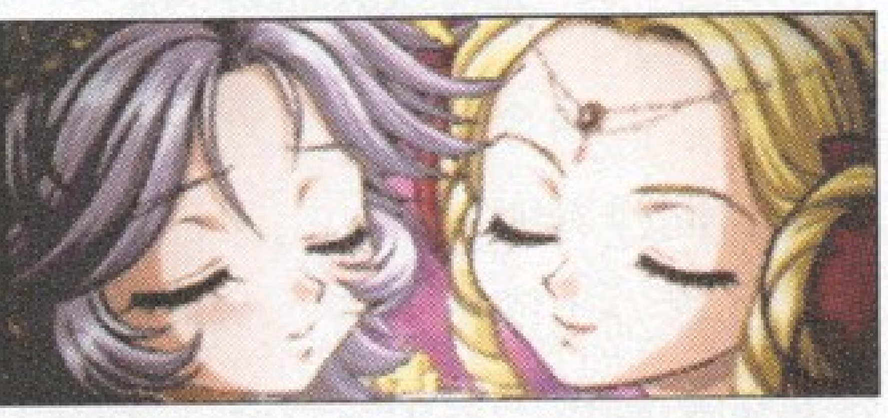
在击坠敌初期配置6机时，在地图左上方，出现敌增援。再次击坠敌6机之后，在地图右上方出现敌增援。再次击坠敌6机后，在离战舰南方4格处出现敌增援。其中一机ラーズアングリフ（エキドナ）的HP有44000。在第6敌方回合时，ソウルゲイン（アクセル）机距离古铁西方4格位置出现。ラーズアングリフ（エキドナ）的HP在50%以下，除ソウルゲイン以外全部撤退。当ソウルゲイン的HP在70%以下时，便会发生剧情战斗。然后其便会撤退（或敌全机撤退）。

第30话 もう一つの「影」

熟练度获得条件　シルベルヴィンド的击坠

本关为全水面战。击坠敌初期配置8机之后，敌增援出现。再次击坠8机之后，发生剧情。然后シュウ出现，同时我方增援到达后，シュウ与レーツェル消失。同时敌增援到达。败北条件改为我方母舰的击坠。当シルベルヴィンド在HP20000以下时，全部撤退。

共通:



第31话 招かれざる异邦人（前篇）

熟练度获得条件　7回合内，除ベルゼイン・リヒカイト

连续三回合全灭敌方机体（或在敌行动回合）时，敌增援。第4回合时我方4机增援到达。再次全灭或第4敌方回合时，敌援军到达。当ベルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）的HP打至90%以下或第5回合时，アルトアイゼン到达。当ベルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）的HP打至50%以下时，敌撤退。

第33话 坏れた人形

熟练度获得条件　3回合以内，スレードゲルミル与ラーズアングリフ以外的敌机全灭

スレードゲルミル与ラーズアングリフ以外的敌机全灭后，スレードゲルミル与ラーズアングリフ就会撤退。

第35话 乐园からの追者

熟练度获得条件　6回合以内，敌机14机以上击坠

第3回合时，我方增援3机到达。击破敌机14机后，敌增援出现。第6回合时，我方本队到达，出击数：1+12机。败北条件改为ラミア、キョウスケ、ギリアム、ゼンガー、レーツェル的任一机的击坠与我方母舰的击坠。将アクセル机HP打至50%以下后，敌撤退。

第36话 疾风、そして流星の如く

熟练度获得条件　4回合以内达成胜利条件

本话的初期胜利条件为6回合以内マサキ与アイビス间的任意一机到达目的地。在击坠围在目标地点的机体一机后，カリオン（スレイ）机作为第三势力出现。初期胜利条件达成后，我方本队到达，出击数：4+14机。同时，カリオン（スレイ）机撤退。

第32话 招かれざる异邦人（后篇）

熟练度获得条件　9回合以内过关

本关一开始就是被两面夹击的态势，所以，要合理配置好分面迎敌的机体。击坠敌6机之后，敌增援出现。再次击坠敌12机之后，敌增援出现。再次击坠敌12机之后，敌增援出现……全灭敌初期配置后，アインストレジセイア出现，龙虎王会使用一些精神（必中、热血、大根性等）在伤害其50000HP时，アインストレジセイアHP全恢复，SRX合体。再次打破50000HP后，发生剧情战斗。R–GUNパワード出击，使用了天上天下一击必杀炮后过关。

第34话 红の幻想

熟练度获得条件　4回合以内，除ラビエサージュ、ビルトーホエール以外的敌机再击坠9机以上。

当マイ机的HP在30%以下后，敌オウカ机出现。在发生了剧情战斗之后，我方增援到达。但是アヤ机与マイ机不能行动。之后的2回合后，敌我增援到达。胜利条件改为ラビエサージュ、ビルトファルケン以外敌全灭，败北条件：我方任一机的击坠，ラビエサージュ、ビルトファルケン的击坠。在击坠敌9机之后，我方主队到达，同时，キラーホエール逃离。作战目的改为敌全灭，败北条件为アラド、ラトゥーニ、リュウセイ、ヴィレッタ、マイ中任一机的击坠；我方母舰的击坠。ラビエサージュ机HP在50%后，撤退。

作战目的改变：胜利条件：ハガネ、ヒリュウ改到达目的地，败北条件为我方母舰的击坠。在我方母舰到达目的地约7格或敌初期配置全灭时，敌援军出现。敌全灭后或胜利条件达成后，本关终了。

第37话

武神装攻ダイゼンガー

熟练度获得条件　4回合以内达成胜利条件

本话的初期胜利条件为レーツェル到达目的地。达成初期胜利条件后，レーツェル突入研究所。同时敌援军出现，其中ガルガウ（ヴィガジ）机。胜利条件改为敌全灭，败北条件为ゼンガー的击坠。二回合后，发生剧情。此时，ウォーダン也出现了，这时ウォーダン是做为第三势力，援助ゼンガー的。同时，败北条件加入了ウォーダン机的击坠。但是，此时的三号机已经完全不能动了……一回合后，ゼンガー的新机器出现——ダイゼンガー，但是，同样不能动……二回合后（或ダイゼンガーHP在50%以下时），在发生剧情之后，ダイゼンガー行动可能。这时，レーツェル的新机体アウセンザイター也出现了，与ダイゼンガー在合体攻击龙卷斩舰刀之后，我方本队到达。另外，ウォーダン与ヴィガジ撤退。胜利条件不变，败北条件为ゼンガー与レーツェル的击坠以及我方母舰的击坠。全灭后，过关。

第39话

オペレーション・プランタジネット（后篇）

熟练度获得条件　5回合以内，全灭除ガルガウ、グレイターキン以外的敌机

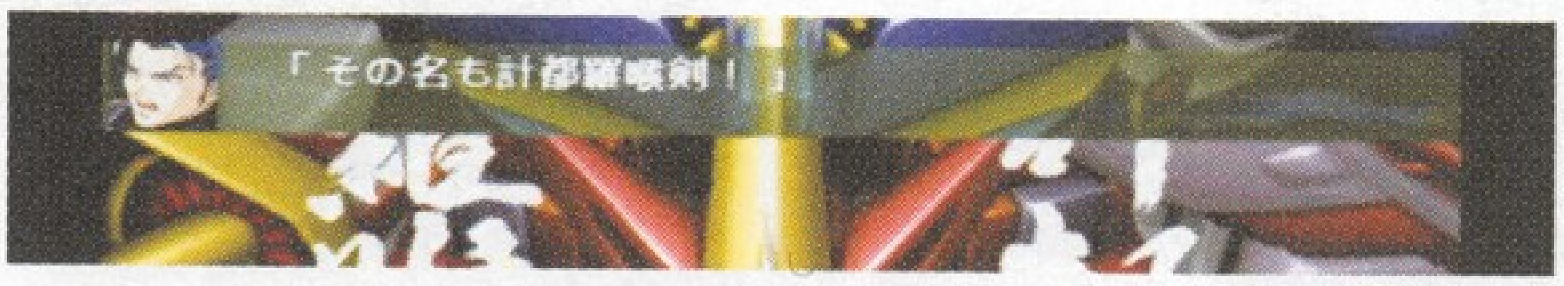
第三回合时，我方本队到达，出击数：7+9机。同时败北条件改为，ユウキ、カーラ、ブリット、クスハ、キョウスケ、エクセレン、ゼンガー、ラミア、ギリアム与我方母舰的击坠。全灭除ガルガウ、グレイターキン以外的敌机后，发生剧情，因为メキボス的MAP兵器之后，我方全员的HP都在40%左右。同时，敌援军出现，其中有部分是指定目标的：ウォーダン对ゼンガー，エキドナ对ラミア，アクセル对キョウスケ，レモン对エクセレン。上述各敌机的伤害约都在70%左右时，发生剧情后过关。

第41话

时のストレイシープ

熟练度获得条件　10回合以内过关

我方可控制的只有一台エクサランス，对于这种一对多的应该说是真实系类的机体来说，还是集中一下，然后就上吧。第3回合时敌增援。第4回合时，エクサランス换装成フライヤー形态（HP、EN恢复全满）。第6回合时，初期敌部队撤退，アシュセイヴァー等敌增援。第8回合时，我方亡灵·RV、アンジュルグ增援到达。当敌剩下三机时，敌撤退。



第38话

オペレーション・プランタジネット（前篇）

熟练度获得条件　9回合以内过关

由于我方出击的原始地点是在水面上，所以，如果要发挥完全的战力，希望大家考虑一下地形的适应的问题。另外，本话又是一关到达某个目的地的任务，不过我还是建议直线先向上，一路清理过去。在我方母舰前进到地面上时，敌增援ドルーキン（シカログ）机出现，同时作战目的改变，敌全灭后，全机体到达目的地 败北条件：到规定回合后，未达成胜利条件的，我方母舰的击坠。当アギーハ机的HP在30%以下后时，アギーハ与シカログ撤退。胜利条件达成后，过关。

第40话

会者定离の理

熟练度获得条件　4回合以内ビルトファルケン以外敌全灭。

初期的胜利条件为ビルトファルケン的HP打至40%以下，在达成初期条件后，敌增援到达。但是，我方全机移动不能，此时的胜利条件改为敌全灭。三回合后，发生剧情，ビルトファルケン（ゼオラ）加入我方，又在一系列的剧情之后，我方本队到达。同时败北条件变更：アラド、ゼオラ、ラトゥーニ与母舰的击坠。当两台ペルゲルミル机的其中一机的HP打击50%以下时，两ペルゲルミル机撤退。全灭后过关。

第42话

热砂を越えて

熟练度获得条件　6回合以内达成胜利条件

本关虽然是三方会战，不过不用多想，冲就是了。当クロガネ移到目的地约2/3时，第三方势力敌援军出现，将クロガネ包围。达成胜利条件后，过关。

第43话

メイガスの门

熟练度获得条件　第3玩家行动回合以内，我方机体击坠敌机11机以上

要先说明一点，如果クロガネ直接冲入敌（红色）的阵营中去的话，那熟练度就没法获得了。当我方击坠敌机11机以上，或クロガネ直接冲入敌（红色）的阵营后，スレードゲルミル（ウォーダン）出现，并且直接占据着目的地。将スレードゲルミル（ウォーダン）的HP打至60%以下，发生剧情。除了ダイゼンガー以外的所有机体全部侵入アースクレイドル。作战目的改变：スレードゲルミル的击坠，败北条件：ゼンガー的击坠。只要等过二回合，就会发生剧情。本关终了。

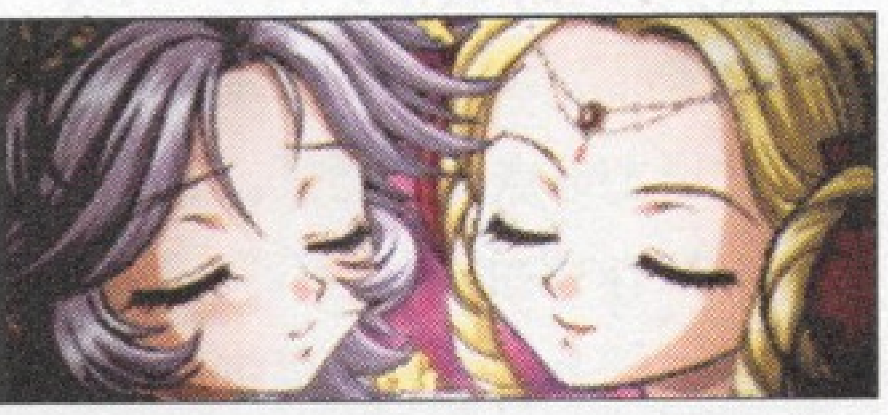
アースクレイドルへ行く（地上路线）：

第44话 眠れ、地の底に

熟练度获得条件　5回合以内，将ライノセラス击坠

击坠ライノセラス后，敌援军出现。同时胜利条件改变：ラビエサージュ的HP打至50%以下。败北条件为：ラビエサージュ的击坠，アラド、ゼオラ、ラトゥーニ、ライ、レーツエル、ラーダ的击坠，我方母舰的击坠。ラビエサージュ（オウカ）会每回合都使用必闪、集中、必中。当ジガンスパーダ（アーチボルド）机的HP打至70%左右或ラビエサージュ的HP打至50%以下时，会发生剧情，オウカ机暴走（第三势力化）！？这时ラトゥーニ也会跟上去，胜利条件改为ラトゥーニ说得オウカ。再将ジガンスパーダ（アーチボルド）机的HP打至60%以下或说得オウカ后，连ラトゥーニ也不会动了（第三势力化）。同时，在地图右边，敌增援出现（スリサズ、アンサズ、クエルボ、アギラ）。将ジガンスパーダ（アーチボルド）机的HP打至30%以下时，オウカ机成为我方成员。ジガンスパーダ（アーチボルド）机击坠后，发生剧情。全灭敌机后，在一系列的剧情之后，本关终了。

宇宙へ行く（宇宙路线）：



第42话 激震の宇宙へ

熟练度获得条件　8回合以内敌全灭

这又是一话到达目的地的任务，不用多说了吧，全力保护ヒリュウ改在10回合以内到达目的地。当ヒリュウ改移动到离目的地约有一半距离时，敌增援出现，将ヒリュウ改包围。在击坠增援一半以后，在目的地处，再次出现敌增援。胜利条件达成后，过关。

第44话 ルナティック・ドリーム

熟练度获得条件　6回合以内达成胜利条件

本话分为上、下两部分。上半部分只要将ガルガウ以外的敌全灭就可以了。进入下半话后，胜利目标条件为リン到达目的地。我方可控机体，前进时还是集中或铁壁的时候。另外，虽然我方还存在着同盟军，但基本就是没用的……虽然可以牵制一些敌人。在当我方机体快到达目的地时，グレイターキン（メキボス）出现，同时カリオン（スレイ）做为我方增援出现，同盟军全灭。败北条件更改：リン、ラミア、アイビス、スレイ中的任一机的击坠。当グレイターキン机的HP打至80%以下或第6回合时，发生剧情，我方本队到达，グレイターキン（メキボス）撤退，敌ガルガウ（ヴィガジ）机增援。胜利条件改为敌全灭，败北条件改为スレイ的击坠、我方母舰的击坠。敌全灭后过关。

第46话 魔星へ集う者达

熟练度获得条件　グレイターキン的击坠

击坠敌初期配置15机左右时，敌增援。在击破敌初期配置中的战舰一艘后，敌增援。在这里，要提醒大家注意一点的是，グレイターキン（メキボス）有着MAP兵器，气力130发动，弹数2发。グレイターキン（メキボス）的HP在30000以下时，会发生剧情，撤退。胜利条件达成后，本关终了。

第43话 纯粋なる存在

熟练度获得条件　4回合以内达成胜利条件

本话的胜利条件为キョウスケ说得エクセレン。本话需要注意一下一直线上的敌MAP兵器。初期胜利条件达成后，在中心地点，ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）机出现，胜利条件改为ペルゼイン・リヒカイト的击坠，败北条件不变。击坠敌初期配置的アインストグリート一半以上时，敌增援出现。只要当击坠敌机剩8机左右时，敌增援就会无限出现，所以本话还是个捡钱的好关卡。在这里说句，要小心ペルゼイン・リヒカイト的MAP兵器。将ペルゼイン・リヒカイト的HP打至30%以下或击坠后，敌全部撤退。

第45话 白骑士の心

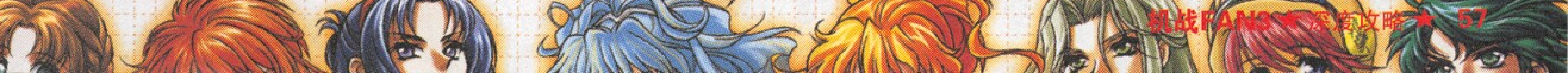
熟练度获得条件　5回合以内达成胜利条件

首先我们的目标就是要把ライン・ヴァイスリッター的HP打到80%以下，并且一开始，キョウスケ就使用了与“爱”相近的精神：气力x3，集中、必中、铁壁、加速……主舰一开始是不能行动的。将ライン・ヴァイスリッター（ビームコート、HP回复小，EN回复小，チャフ系无效）的HP打至80%后，敌援军出现，同时我方本队出击可能。另外作战目的改变：ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）的击坠，败北条件不变。将ペルゼイン・リヒカイト的HP打至30%以下或击坠后，除ライン・ヴァイスリッター以外的敌全部撤退。同时胜利条件改变：ライン・ヴァイスリッター的HP打至10%以下。胜利条件达成后，过关。

第47话 己の信じるもののために

熟练度获得条件　5回合以内，将ソウルゲイン的HP打至30%以下

这又是一张有第三方势力的地图，不过没有关系，不是自己的人就打！ソウルゲイン（アクセル）。当ソウルゲイン的HP在30%



以下时，会发生剧情，エキドナ为了援护アクセル而牺牲。同时，红色敌军除了シロガネ（リー）以外全退，ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）等的绿色第三方势力出现。全灭敌机后，过关。

第48话 彼方への扉

熟练度获得条件	ペルゼイン・リヒカイト的击坠

当ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）的HP在30000以下，会直接触发剧情，アルフィミィ脱离地图，熟练度将无法获得。将アインストレジセイア（？？？）的HP打击100000以下，在我方出击地点，敌增援。其中，ツヴァイザーゲイン（ヴィンデル）带有3发的MAP兵器，另外还有一个BOSS机，アシュセイヴァー（レモン）。只要将ツヴァイザーゲイン（ヴィンデル）击坠就可以过关。

最终话 「かつて」と「これから」

OG2的最后一话了，总之，既然是总力战，就做好相应的觉悟吧。在达成初期胜利条件ペルゼイン・リヒカイト的击坠后，ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）加入我方。同时，シュテルン・ノイレジセイア出现，将シュテルン・ノイレジセイア（？？？）击坠后，过关。

第49话 裁く者、裁かれる者

熟练度获得条件	5回合以内击坠敌机20机以上

将敌初期配置击坠剩7机时，敌增援出现。当我方机体进入在前先敌增援出现的防线内部时，敌增援出现，ソウルゲイン（アクセル）也在这批增援里面。全灭之后，在两个エネルギータンク处，出现敌增援：シルベルヴィント（アギーハ）和ドルーキン（シカログ）。将两人中任一机击坠后，另一人便会使用精神。希望大家稍微注意一下。全灭之后，在内部出现增援ディカステス（ウェンドロ），要注意他的是，他有2发自机中心型的MAP兵器，射程为1～7的，最远射程的兵器是10，不过好在他不是命中型的家伙，否则就真的麻烦了。当打至其HP在50%以下时，发生剧情，グレイターキン（メキボス）做为第三方同盟势力出现。当ディカステス的HP打至40%以下时，再次发生剧情，グレイターキン被击坠。击坠ディカステス后，本关终了。

OG 2.5

第1话 苏る炎

胜利条件	敌全灭
败北条件	コウタ的击坠
熟练度获得条件	2回合以内敌全灭

对于我方单机使用集中是必要的，不过不用移动到最近的敌方开始近战，否则影响熟练度的获得。在敌全灭之后，敌增援。再击坠敌2机之后，发生事件，コウタ换乘コンパチブルカイザー。

第2话 修罗の予兆

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	4回合以内敌全灭

剧情故事接续着上一话。在击坠敌6机后，我方援军会在地图西南方出现，所以让コウタ去处理北方的敌机就可以了，另外，？？？的2机（ヤルダバオト、ビレフォール）也可以尽可能地去处理敌人，因为在我方援军出现时，他们会撤退。敌全灭后过关。

第3话 悩める守人

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	2回合以内击坠敌5机以上

先让ユウキ使用加速直接冲到敌方阵营，其他机体直接向前尽可能地削敌方机体的HP就可以了。第一敌方行动回合是不会主动攻击的，所以在第2回合时，就可以利用全体攻击之类的反击轻松击破5机。另外，カーラ机带有修理装置。在击破敌6机时，敌增援，我方ラウル增援。胜利条件改为ガーリオン・カスタム“无明”的击坠。将ガーリオン・カスタム“无明”的HP打至30%以下时，敌全撤退。

第4话 试される番人达

胜利条件	敌全灭
败北条件	ハガネ的击坠、レイディバード的击坠
熟练度获得条件	レイディバード没有被击中

有加速的人物就使用加速，快速接近敌方并击坠他们吧。敌全灭后，发生事件，敌增援，ミロンガ作为第三方友军势力出现，且ミロンガ不能被击坠，不过这东西应该说是一般机中的怪物——无限觉醒，装甲相对比较高，用不着去保护这东西。反正不管怎么说任务继续，快速歼敌吧。敌全灭后，事件（再曝真相）。之后过关。

第5话 捧げられた生贽

胜利条件	敌全灭、迎来第五玩家回合
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	初期胜利条件达成后的3回合以内击坠敌3机以上

在全灭敌初期配置后，演习被击坠的机体重新加入我方控制机体，精神全恢复。ゼオラ机带有修理装置。同时敌增援，所有敌机全部使用有集中、必闪、加速。击坠敌3机之后，敌全机使用必闪、鉄壁、集中、必中，且HP全恢复。另外，剩余的敌机将集中攻击击破第三机的我方机体。再击坠敌一机之后过关。

第6话 群れなす机械

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	2回合以内击坠敌バルトール3机

先向会场的方向移动，这样可以有击坠敌机数的保障。击坠敌一机或第一敌方回合时，事件。击坠敌三机后，我方增援到达，コウタ撤退。全灭敌初期配置后，敌增援。在击坠敌一机后，我方援军到达，败北条件改为ハガネ的击坠。敌全灭后过关，过关后就终于可以养成与改造了。

第7话 欺かれた观客

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	8回合以内将ガーリオン・カスタム“无明”的HP打至45%以下

让アイビス使用集中，移动到距离ガーリオン・カスタム“无明”7格的位置，第三回合时发生事件，我方援军（リシュウ）出现，让リシュウ做主攻手，让アイビス远程打“无明”的反击不能就可以了，将敌机清得差不多的时候，也可以让リューネ也在7格的位置做这样的事。リシュウ从他出现的第二回合时，每回合都使用一个必中与不屈吧。将“无明”的HP打至60%以下时，敌增援，我方マサキ援军到达。胜利条件改为カイル的ミロンガHP打至80%以下或迎来第11回合。ガーリオン・カスタム“无明”的HP在45%以下时撤退。达成胜利条件后过关。

第8话 望まれぬ访问者

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	6回合以内达成胜利条件

全灭敌初期配置后，发生事件，敌增援，我方コウタ同时到达。胜利条件改为エレオス或テュガテール的HP打到30%以下，在这里建议直接攻击エレオス，她的反击能力较弱，比较好欺负？胜利条件达成后过关。

第9话 崩坏する理想

胜利条件	击坠カイル的ミロンガ
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	カイル的ミロンガ、ガーリオン・カスタム“无明”以外的敌全灭

首先就先尽量地先削减敌人的数量与カイル的ミロンガ、ガーリオン・カスタム“无明”的HP吧，如果觉得你有把握，完全可以先KILL“无明”。第5回合或将カイル的ミロンガ或者是ガーリオン・カスタム“无明”的HP打至50%以下，我方本队到达，同时敌增援，シュウ也作为我方增援登场。此时カイル的ミロンガ机发生系统问题，所以胜利条件改为3回合以内击坠カイル的ミロンガ，我方的マサキ、リューネ、アイビス、シュウ与战舰不能被击坠，3回合以内没有完成胜利条件也会GAME OVER。要想得到熟练度的话，就可以尽可能要利用サイバスター与ヴァルシオーネ的地图兵器。カイル的ミロンガ并且还会主动攻击ヴァルシオーネ，这点是一个比较可以利用的地方。

第10话 迫り来る惨事

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任一机体的击坠
熟练度获得条件	ヤルダバオト的击坠

本话ラッセル机带有修理与补给装置。全灭敌初期初置后，敌增援，同时我方增援スレイ出现，我方初期配置脱离战场。击坠敌一机（或下一回合）时，我方援军出现。クロガネ、スレイ、ラウル不可被击坠。如果前一次出现援军是一个回合之后的话，那么这次是在击坠敌一机，否则的话是下一回合时，敌增援，我方增援コウタ出现，コウタ同样不能被击坠。胜利条件改为ヒュポクリシス或ヤルダバオト的击坠。那么我们只要

全力攻击ヤルダバオト机就可以了，不过如果将ヤルダバオト的HP打至30%以下时，将会引发敌全军撤退。

第11话 押し寄せる恶意

胜利条件	5回合以内ハガネ或ヒリュウ改到达指定地点
败北条件	ハガネ或ヒリュウ改的击坠、迎来第6回合
熟练度获得条件	达成胜利条件前，击坠バルトール80机

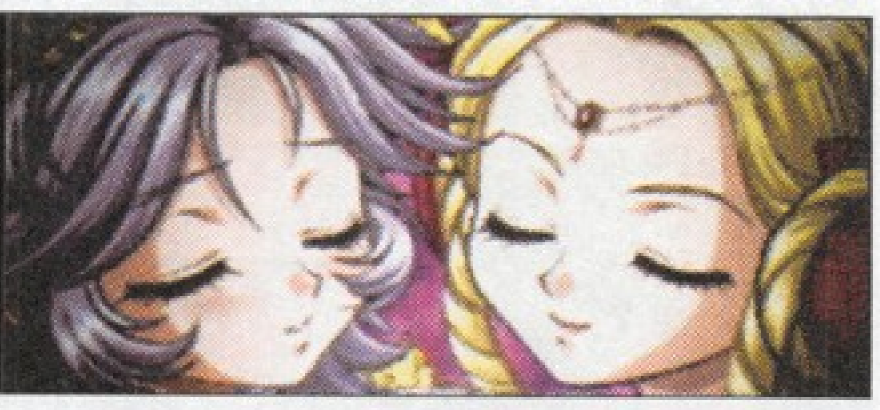
别看地图上的东西很少，其实也有一批30机哦，用地图兵器去灭他们，之后在主舰接近目标地点之后就还会“再生”的。另外，本话还需要有手加减精神的人物，因为，在主舰接近目标地点之后出现的敌增援是我方的机师，所以胜利条件改变为5回合以内将アラド、ゼオラ、クスハ、ラトゥーニ四机的HP打到10%以下，原有条件仍需要完成。胜利条件达成后过关。

最终话 迷宫の囚人

胜利条件	我方机体到达指定地点
败北条件	我方母舰的击坠、キョウスケ的击坠
熟练度获得条件	ヤルダバオト的击坠

在前进到一半距离时，敌增援。胜利条件改为キョウスケ将ラミア击坠。ラミア击坠后，敌增援，胜利条件改为ヴァルシオン改・タイプCF的击坠。ヴァルシオン改・タイプCF其实是一个靠EN吃饭的家伙，如果没有了EN，就没有了2格以内的攻击能力了。ヴァルシオン改・タイプCF击破后，在剧情之后，全军撤退。接下来的事，就等着次回作吧！

SRW OGs 数据大集合



隐藏机体/武器/强化部件：

OG1：

ガーリオン：

第24话“リューネ、そしてヴァルシオーネ”，使用ライ或者タスク击坠レオナ的ガーリオン。

ヴァルシオン改：

第28话“十字军が消える日”，达成熟练度条件即可。

R-GUN：

第30话“里切りの铳口”，击坠R-GUN（イングラム）。

ゲシュペンスト・R：

第20话“プライベート・アイズ”过关时，ギリアム的等级在23以上时，在第31话“假面の下にある颜は”时，由ギリアム搭乘出现。隆盛线无法人手。

ゲシュペンストMk2・S：

第30话“里切りの铳口”，击坠R-GUN（イングラム）。在第40话“インセクト・ケージ”由ヴィレッタ搭乘出现。

ヒュッケバイン008L：

隆盛篇：

第29话“ジュネーブ坏灭”过关时，イングラム的等级在32以上，在第37话“黑い幽灵”时，由リン搭乘出现。

响介篇：

第20话“プライベート・アイズ”过关时，ヴィレッタ的等级在23以上，在第37话“远き故乡”时，由ヴィレッタ搭乘出现。

如果条件未达成，则人手的均为グルンガスト2号机

シシオウブレード：

第26话“その男の真意”过关时，熟练度在23以上。响介篇时，响介的击坠数为70机以上；隆盛篇时，隆盛的击坠数在50以上。

グラビトンランチャー：

在第31话“假面の下にある颜は”过关时，熟练度在23以上，未选择的主人公的击坠数在55机以上。

勇者の印：

第34话“钢の巨神”或“亡灵、过去より来たりて”过关时，熟练度在27以上，战舰的主机师的等级在35级以上。

钢の魂：

第37话“黑い幽灵”或“远き故乡”，新编入的战舰主机师的等级在38以上，熟练度在30以上。

OG2：

アシュセイヴァー：

エチオピア路线第17话“樱花幻影”或月路线第20话“新生、圣十字军”，击坠エキドナ或其撤退后，让ラミア移动到其撤退的位置（此时不会有台词剧情）。第26话“现れた「影」”，ラミア与アクセル发生2次战斗。第31话“招かれざる异邦人（前篇）”，ラミア的击坠数在55以上。第35话“乐园からの追放者”，ラミア会驾驶アシュセイヴァー出击。

ヴァイサーガ：

接续第1部或OG2二周目时，エチオピア路线第17话“樱花幻影”或月路线第20话“新生、圣十字军”，击坠エキドナ或其撤退后，让ラミア移动到其撤退的位置（此时不会有台词剧情）。第26话“现れた「影」”，ラミア与アクセル发生1次战斗。第31话“招かれざる异邦人（前篇）”，ラミア的击坠数在55以上。第35话“乐园からの追放者”，ラミア会驾驶ヴァイサーガ出击。

ヒュッケバインMk3・R：

第25话“流星、夜を切り裂いて”过关时，レーツェル的击坠数在35机以上。第37话“武神装攻ダイゼンガー”达成熟练度条件。第40话“会者定离の理”，ブリット、クスハ、リョウト、リオ、タスク、レオナ6人的合计等级值在185以上，第42话“热砂を越えて”或第44话“ルナティック・ドーム”时人手。

ゲシュペンストMk2・S：

第40话“会者定离の理”过关时，カイ的等级在33以上，击坠数在55以上。第44话“眠れ、地の底に”或第42话“激震の宇宙へ”时入手。

ビルトビルガー・L：

第26话“现れた「影」”，アラド与ビルトファルケン邻接前先击坠敌4机以上。第33话“坏れた人形”时，アラド的击坠数在50机以上。第34话“红の幻想”时，4回合以内击坠敌机5机以上，且自机不得出现伤害。达成条件后，过关之后入手。

シシオウブレード：

第21话“亡国の姫君”ブリット的等级在18级以上，击坠数在45以上。第24话“テスラ研脱出”入手。

グラビトンランチャー：

第11话“守るべきもの”，由ヴィレッタ击坠除ゼオラ、ユウキ、カーラ以外的所有敌机。第22话“星から来るもの”搭乘的机体自动装备。

ブーストハンマー：

第23话“第三の凶鸟”，到第4敌回合时，由アラド全灭敌初期配置。

G・インパクトステーク：

第37话“武神装攻ダイゼンガー”，ゼンガー搭乘ダイゼンガー后，不击坠敌机。或在第22话“星から来るもの”，击坠アギーハ与シカログ后，最后击坠メキボス。在第42话时入手。

ネオ・チャクラムシューター：

第37话“武神装攻ダイゼンガー”，ゼンガー搭乘ダイゼンガー后，不击坠敌机。在第42话时入手。

ステルスブーメラン：

到第27话“超音速の妖精”时，至少有一次击坠カーラ机（一共有7次机会，第8话、第9话、第11话、第12话、第16话，エチオピアへ的第27话）。第39话“オペレーション・プランタジネット(后篇)”时，在カーラ机上装备。

勇者の印：

第22话“星から来るもの”时，击坠アギーハ与シカログ后，最后击坠メキボス。或2周目时，在第40话“会者定离の理”过关后入手。

钢の魂：

第22话“星から来るもの”时，击坠アギーハ与シカログ后，最后击坠メキボス。或2周目时，在第40话“会者定离の理”过关后入手。

周目完成特典：

资金与PP的继承：

均为继承存档的50%左右。

新模式的追加：

2周目开始，可以选择新的模式进行游戏，他们的要素与条件分别是：

NORMAL 模式：

继承资金与PP，其他不变

EX HARD 模式：

要求至少1周目完成。

继承资金与PP；我方机体的武器不能改造；机师的养成需要的PP点为NORMAL的2倍；游戏难易度固定为“难”；敌全机体、武器的改造为3段改造；敌击坠数值+30机（会激活ACE习得点）特殊模式：

要求 EX HARD 模式至少1周目完成。

继承资金与PP；所有机体能力的改造都可以进行10段改造；初期状态时就拥有全强化部件以及除去修理与补给以外的选择武器。

另外，OG2的情况下，在2周目开始时，在第40话“会者定离の理”之后，都会得到强化部件“钢の魂”与“勇者の印”。

OGs攻略指令书：

1、基础补正

首先，最起码的应该说是，特别是对于初心者来说，需要知道地形的补正（空中状态是没有防御与回避率的补正的）以及适应能力的一些基本知识。任何游戏的基础伤害力的最常见的计算方式都是由公式所决定，当然也有一些游戏搞了个“基本伤害值”然后再乘以一个随机函数来搞。在策略游戏中，最主要的应该还是说是地形。比如房子上通常有20%的防御减轻，如果不会飞的BOSS在这种有防御减轻的格子上，自然会比“变化なし”的零补正的伤害值要低。并且，还有一个回避率+20%的补正，更是浪费集中或者必中的SP消费值。就算有SP回复已经习得了，但一回合也只回复10点，够用么？最需要注意的是，如果BOSS在的地点还有HP、EN回复那就更麻烦了，原来如果是HP大回复，站的位置又是20%回复，装甲又高，完了。攻击力不够的话，削他一回合的HP，在一回合之后就又基本全了。共50%的回复率嘛。另外，地形适应的“S”、“A”、“D”，现在还有“E”么？我忘了……真忘了。S是120%的发挥能力，A是100%的发挥能力。机体能力最直观能感觉到的是命中与回避，其实与伤害值的计算也有一些关系，如果你所处的地方是A，比如ビルトビルガー空A，地S，使用的武器是地S。用空A去打地上的目标，他的伤害值还是比地上要低一些。

2、进阶补正

本作的其他能力补正还有很多，除了最基础的什么底力之类的，很多特殊能力都是。比如集束攻击啊，就有对特定目标增加20%的伤害。双机行动时的能力补正也是，比如射击攻击的最终伤害+5%、10%，等等。还有ACE习得的奖励点这些。所有的补正都是累积计算最终伤害值的。相关的一些能力效果就见上面所列的表格吧。

3、注意BOSS机的能力

对于持有特殊效果BOSS机，要注意回避或使其的防御效果无效化。在这点就有两个方面的要点，一个是使用侦察的精神或者其他的方法查看到BOSS机的能力表。第二，使用精神“直击”并配合特殊武器使BOSS机的装甲之类低下或给予其他效果。第三，使用合体攻击与援护（最大可以4个合体攻击一起通过援护攻击的方式使用）大量削减其HP，并且合体攻击是直接无效化普通的防御能力的。不过对于会分身的还是要使用必中。

4、活用使用双机行动

气力为110的两台机体，在周围8格的范围内，可以组合在一起行动。并且上面就提到了4个合体攻击，也需要如此的配合。

不过双机的援护攻击的发动，需要剩余相同的援护数值才可以两机共同发动！另外一点，还可以通过这个系统，让出击在地图上又回到战舰中的机体通过“双机”指令中来使用精神。

5、让战舰来做后勤

战舰的10点的W值，其实也就是为了装修理与补给用的。如果要让战舰能够多用起来，现在看来最好的办法就是做后勤。

6、其他

其他还有一些有助于攻略的要点，比如说，先习得“SP回复”（如果你是精神使用大户的话），或者根据自己想要发展的人物所乘的机体的不同，用PP去首先在一周目时，把某能力升到200。如果你愿意，可以进行开发特殊弹。比如三种不同的“地形↑”可以出现“全地形↑”；三个“射程↓”可以出现“P属性”、3个“命中↑”可以出现“命中下降L2”等等。

精神指令一览（表）：

精神名称	对象	效果
热血	自己1机	只是一次，战斗中给于敌方的伤害力为2倍。
ひらめき	自己1机	只是一次，战斗中完全回避敌方的攻击。
不屈	自己1机	只是一次，战斗中受到的所有伤害只为10 HP。
铁壁	自己1机	1回合间，战斗中所受到的伤害值为原来的1/4。
集中	自己1机	1回合间，命中率、回避率上升30%。
必中	自己1机	1回合音，攻击的命中率为100%(但ひらめき优先)。
感应	我方1机	给予指定的机体“必中”的效果。
加速	自己小队	只是一次，移动力+3。
觉醒	自己小队	只是一次，增加一次行动次数。
根性	自己1机	回复自己的HP最大值的30%。
ド根性	自己1机	回复自己的HP到最大值。
信赖	我方1机	回复指定的机体的2000 HP。
友情	我方1机	全回复指定的机体的HP。
补给	我方1机	回复指定的机体的EN、残弹数到最大值(不减气力)。
气合	自己1机	自己的气力+10。
气迫	自己1机	自己的气力+30。
激励	我方1机	指定的机体的气力+10。
てかげん	自己1机	下次战斗中，如果能击坠敌机时，则保留敌机10 HP（对方的技量如果高于效果使用者时则无效）。
狙击	自己1机	只是一次，射程为1的武器与地图兵器以外的武器的射程+2。
直击	自己小队	只是一次，使敌方的援护防御、特殊防御能力无效。
侦察	敌部队	查看未交战过的敌方单位的状态。
脱力	敌1机	指定机体的气力-10。
爱	自己1机	一次性获得“加速”、“热血”、“ひらめき”“必中”、“气合”、“努力”、“幸运”的效果。
幸运	自己小队	下一次战斗所得到的资金为2倍。
祝福	我方小队	给予指定机体“幸运”的效果。
努力	自己小队	下一次战斗所得到的经验值为2倍。
应援	我方小队	给予指定机体“努力”的效果。
直感	自己1机	一次性得到“ひらめき”、“必中”的效果。
再动	我方小队	给予指定的已经待机的单位再次行动的效果。
突击	自己1机	1回合间，除原本移动后不能使用的地图兵器以外的所有武器都可以在移动后使用

双人精神	对象	效果
绊	我方全体	回复我方全机体的HP最大值的50% HP。
大激励	我方全体	我方全体机师的气力+5。
修行	自己小队	下回战斗所得到的PP值为2倍。
予测	敌全体	1回合间，敌全体的回避率降低。
かく乱	敌全体	1回合间，敌全体的命中率减半。但是“必中”优先。
魂	自己小队	只是一次，战斗中给予敌方的伤害力为2.5倍。但是，不能与“热血”一起使用。
连击	自己小队	被攻击的敌单位被破坏的情况下，不会进入待机状态，而得到再一次行动的机会。
同调	自己小队	1回合间，机师的能力值（格斗、射击、回避、命中、技量、防御）为两主机师中的数值高的一方的值。
斗志	自己小队	1回合间，攻击为必定出现会心一击的状态。
期待	我方机师	回复指定的机师精神点50。
祈り	我方1机	解除指定的机体的异常状态。
战怵	敌全体	敌全机师的气力-5(对方的技量如果高于效果使用者时则无效)。

ACE 习得奖励点（表）：
OG1：

名称	解释
ダイテツ	受到的伤害值-10%
レフィーナ	指挥效果+5%
リュウセイ	念动系武器给予的最终伤害值+10%
ライ	最终命中率+10%、最终回避率+10%
アヤ	命中率+10%、SP+20
ヴィレッタ	会心一击发生率+20%、SP+10
キョウスケ	反击发生率+10%、格斗武器给予的最终伤害值+10%
エクセレン	援护攻击的最终伤害值+10%、援护防御的最终伤害值-10%
ブリット	命中率+10%、会心一击发生率+10%
クスハ	援护防御的最终伤害值-10%、获得经验值+10%
リョウト	给予的最终伤害值+5%、受到的最终伤害值-5%
リオ	获得经验值+10%、获得资金+10%
タスクラッキ	一的发生率+10%、幸运的SP消费为15
レオナ	命中率+10%、回避率+10%
マサキ	给予的最终伤害值+5%、最终命中率+10%
リューネ	给予的最终伤害值+10%
カイ	指挥效果+5%、会心一击发生率+10%
ギリアム	最终回避率+15%
ゼンガー	格斗武器给予的最终伤害值+10%
エルザム	射击武器给予的最终伤害值+10%
イルム	爱的SP消费为45
ジャーダ	回避率+10%、受到最终伤害值-10%
ガーネット	获得经验值+10%、祝福的SP消费为20
ラトゥーニ	获得经验值+20%
ラーダ	回避率+10%、SP+20
カチーナ	命中率+10%、受到的最终伤害值-10%
ラッセル	援护防御的最终伤害值-20%

OG2：

名称	解释
ダイテツ	受到的伤害值-10%
テツヤ	来自于地图兵器以及射程为1以外的武器的最终伤害-10%
レフィーナ	指挥效果+5%
リュウセイ	念动系武器给予的最终伤害值+10%
ライ	最终命中率+10%、最终回避率+10%
アヤ	命中率+10%、SP+20
ヴィレッタ	会心一击发生率+20%、SP+10
マイ	最终命中率+10%、SP+20
キョウスケ	反击发生率+10%、格斗武器给予的最终伤害值+10%
エクセレン	援护攻击的最终伤害值+10%、援护防御的最终伤害值-10%
ラミア	射击武器给予的最终伤害值+5%、最终命中率+10%
ブリット	命中率+10%、会心一击发生率+10%
クスハ	援护防御的最终伤害值-10%、获得经验值+10%
リョウト	给予的最终伤害值+5%、受到的最终伤害值-5%
リオ	获得经验值+10%、获得资金+10%
タスクラッキ	一的发生率+10%、幸运的SP消费为15
レオナ	命中率+10%、回避率+10%
ユウキ	回避率+10%、会心一击发生率+10%
カーラ	获得资金+10%、命中率+10%
アラド	格斗武器给予的最终伤害值+5%、获得资金+10%
ゼオラ	射击武器给予的最终伤害值+5%、获得经验值+10%
アイビス	移动力+1
マサキ	给予的最终伤害值+5%、最终命中率+10%
リューネ	给予的最终伤害值+10%
カイ	指挥效果+5%、会心一击发生率+10%
ギリアム	最终回避率+15%
ゼンガー	格斗武器给予的最终伤害值+10%
レーツェル	射击武器给予的最终伤害值+10%
イルム	爱的SP消费为45
リン	命中率+10%、回避率+10%、会心一击率+10%
ラトゥーニ	获得经验值+20%
シャイン	获得资金+20%
ラーダ	回避率+10%、SP+20
カチーナ	命中率+10%、受到的最终伤害值-10%
ラッセル	援护防御的最终伤害值-20%
ラウル	回避率+10%、会心一击发生率+10%

机师特殊技能（能力说明引自OG2）

名称	效果
连续攻击	敌邻接状态时，使用C武器时可以连续攻击
カウンター	在敌方攻击前进行反击
インファイト	根据技能等级的上升，格斗武器的攻击力与移动力上升
ガンファイト	根据技能等级的上升，射击武器的攻击力与射程上升
アタッカー	气力130以上时的攻击力为1.2倍
リベンジ	反击时的攻击力为1.2倍（カウンター发动时无效，与アタッカー可以累积伤害值）一
指挥官	指挥范围内的我方单位的命中、回避率上升
ガード	气力130以上时的伤害力轻减20%
见切り	气力130以上时命中率、回避率+10%
底力	根据HP残量与技能等级的不同，命中、回避、会心一击率与装甲值上升
ヒット&アウェイ	没有移动时就进行攻击的时候，在攻击后可以移动
Bセーブ	武器的弹数为1.5倍
Eセーブ	武器的消费EN为70%
修理技能	修理装置使用时的HP回复量为1.5倍
补给技能	搭乘有补给装置的机体，可以在移动后补给
斗争心	出击时的气力+5
战意高扬	出击2回合开始，每回合气力+2
气力+(回避)	回避敌方的攻击之后气力额外+1
气力+(命中)	攻击命中敌方之后，气力额外+1
气力+(ダメージ)	受到敌方的攻击之后，气力额外+2
援护攻击	发动邻接到我方的援护攻击（1回合内的发动数=技能等级）
连携攻击	援护攻击的伤害值为100%
援护防御	发动邻接到我方的援护防御（1回合内的发动数=技能等级）
SPアップ	根据等级的不同，增加SP的最大值
SP回复	每回合回复SP10
集中力	SP消费量为80%
ラッキー	发动时的命中、回避、クリティカル率100%(热血在发动时的伤害力为2.5倍)
念动力	根据等级的不同，命中、回避率增加
予知	气力130以上时反击时的回避率+30%
天才	命中、回避、会心一击率+20%
強运	战斗时获得的资金为1.2倍

武神装攻大曾伽——咆哮（暴走版）

DYGENGUAR

non-scale full scratch build
sculpted by Akihiro Enku "Zoukeimura/VOLKS"
support by Chiaki Nakashima,Hiroshi Oishi,Yukitaka Niwa "Zoukeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virgnal art/VOLKS"
finished support by Masatoshi Yamamoto "Virgnal art/VOLKS"

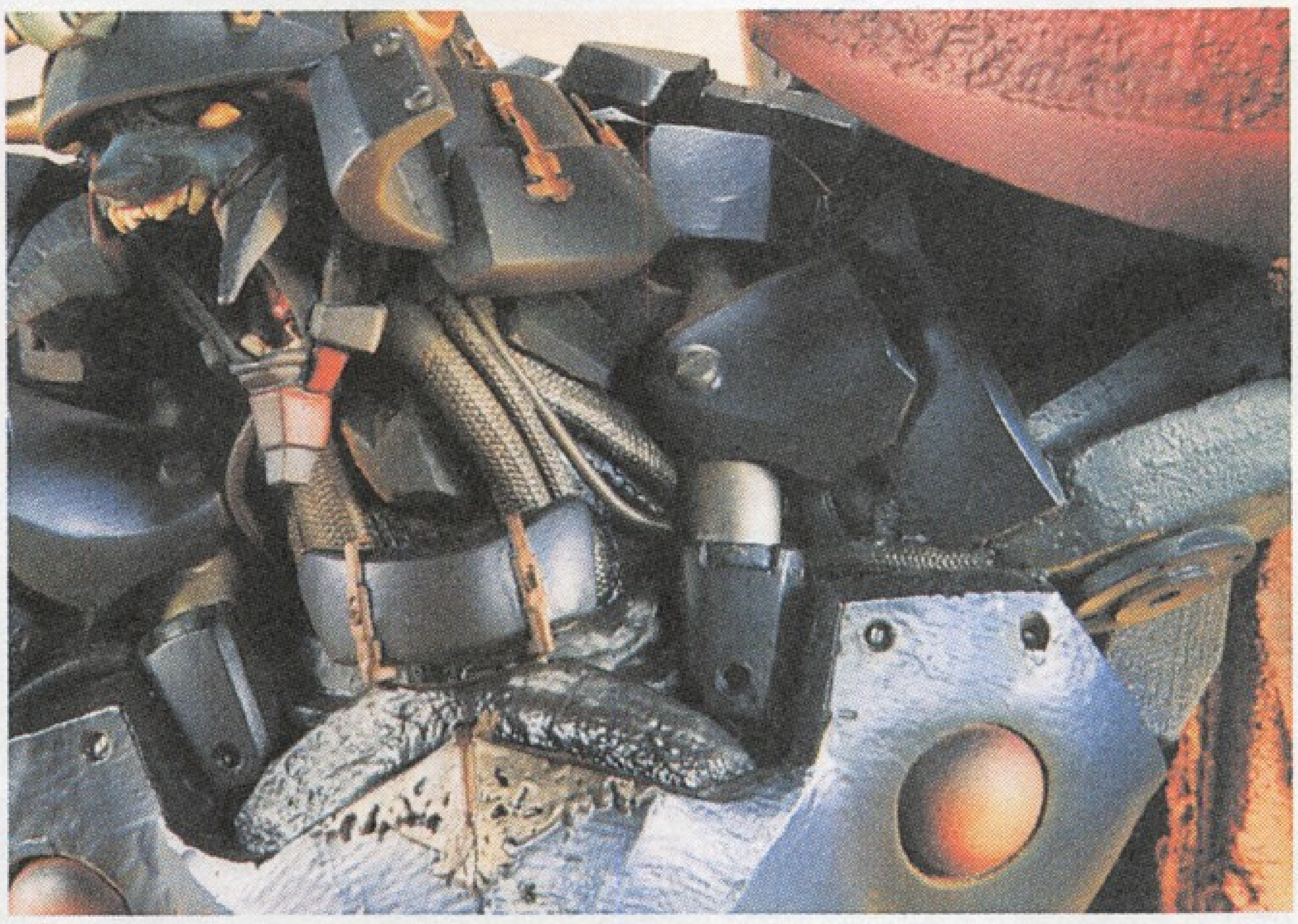
有别于其它版本模型的超级暴走版的大增加诞生了！！圆句昭浩用他那绝妙的技艺对原型版的大曾伽进行了“创作性的改造”。圆句昭浩将普通的机体与恶魔相结合的这种手法造就了他的独特风格！圆句昭浩没有拘泥于单一的种类，无论是在人物手办还是机器人模型中，都有他优秀的作品，因此也获得了众多FANS的追捧。而本次为大家介绍的暴走版武神装攻大曾伽更是属于他的得意之作！！

SUPER ROBOT WARS
ORIGINAL GENERATIONS

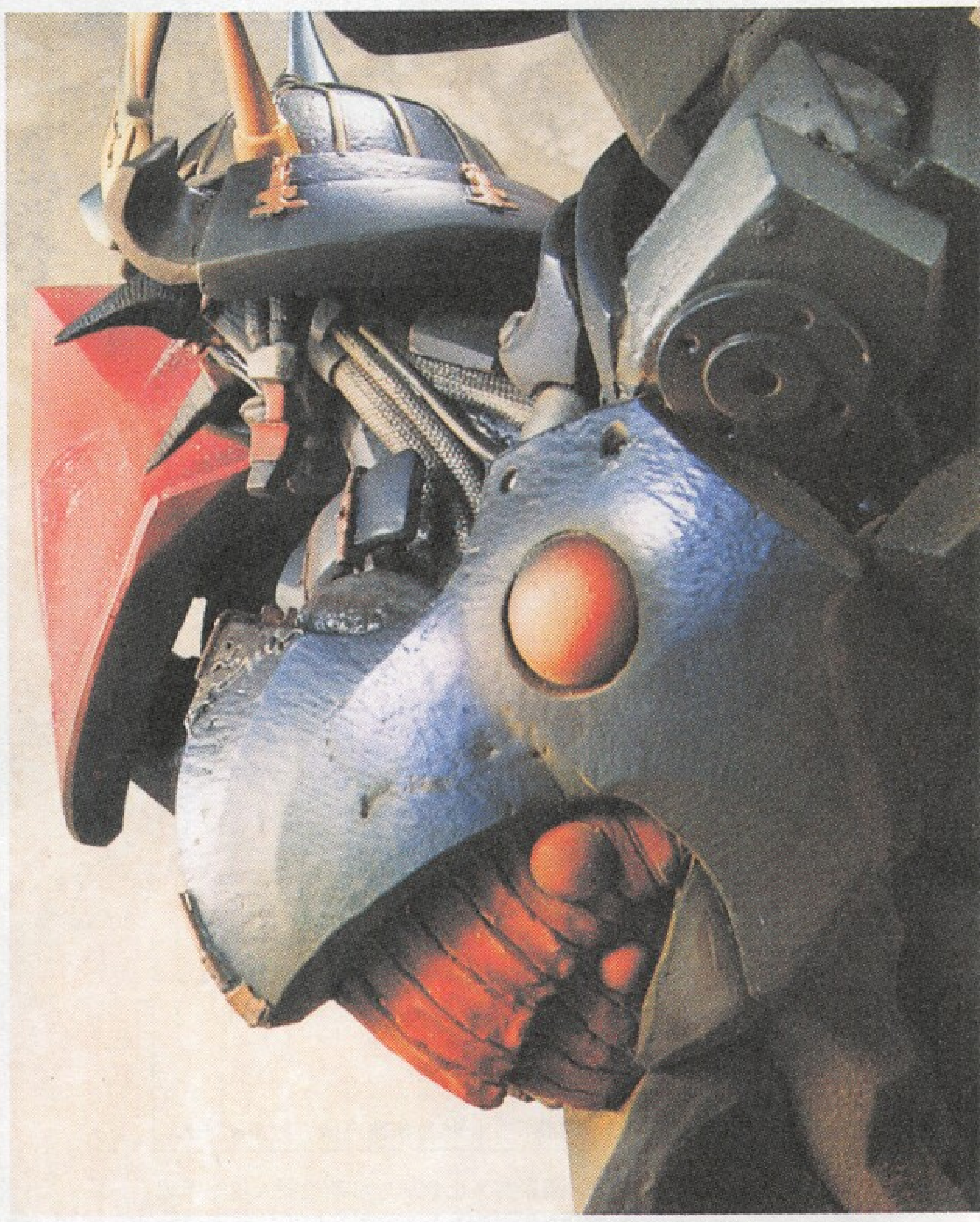
⬆原作设定中没有的“喘气”造型。如今也栩栩如生的摆在大家的眼前！

武神装攻大曾伽
——咆哮——

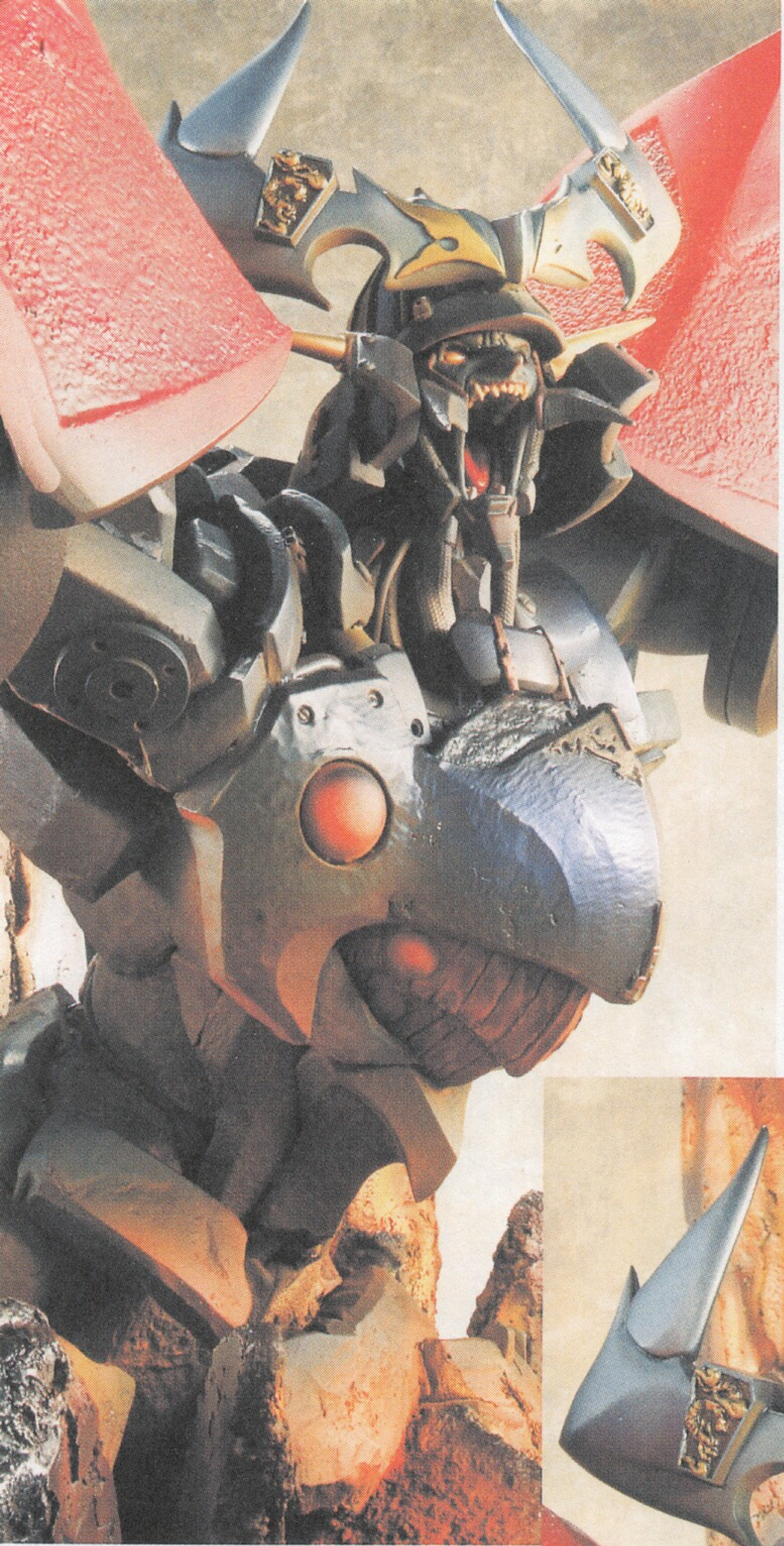
原型制作：圆句昭浩（造型村/盒子）
原型协力制作：中岛千明、大石凡、丹羽幸贵
后期制作：村川胜心
后期协力制作：山本雅敏



⬆大曾伽头部与肩部甲胄之间连接的橡胶管（血管），并非是血肉之躯的证明，而能令人深刻的感受到活生生的造型下那“非人类”的风格。



⬆大曾伽胸部装甲下方露出的莫非是内部骨骼！？这种鲜血淋淋的感觉，实在令人印象深刻！这也可以算是本作品最吸引人的地方。



⬆本款作品与普通版的大曾伽进行对比的图片。感觉就像是真盖塔龙与真盖塔1之间比较一样。

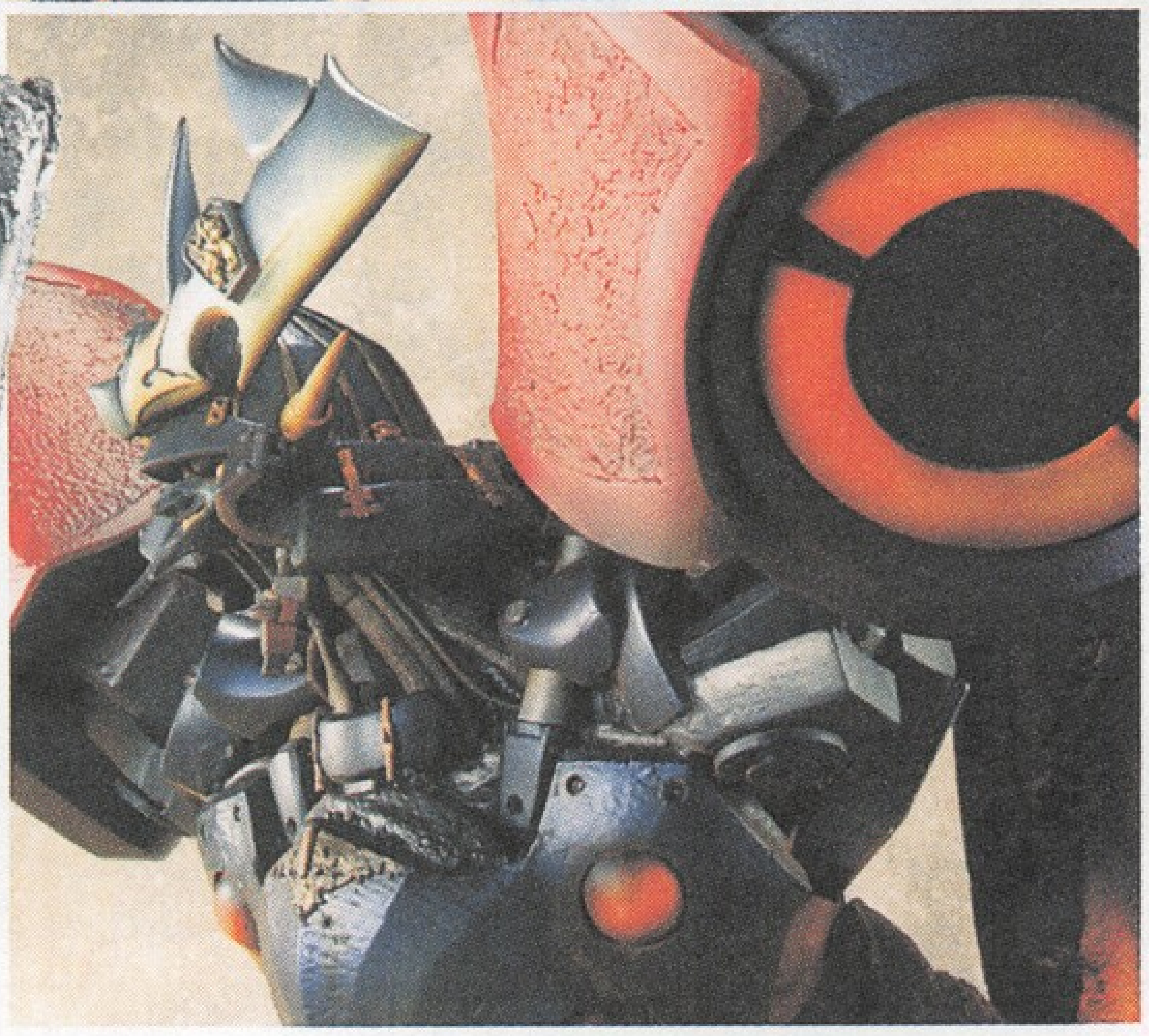
DYGENGUAR

武神装攻大曾伽——咆哮

原型制作：圆句昭浩（造型村/盒子）
原型协力制作：中岛千明、大石凡、丹羽幸贵
后期制作：村川胜心
后期协力制作：山本雅敏
监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

本款作品的制作阵容是非常庞大的，到目前为止参加过可动机器人模型系列《超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONS》的全部原型设计师齐聚一堂。在以圆句昭浩为首的大师级创作者们的精心设计下，“武神装攻大曾伽——咆哮”诞生了！本款作品的风格十分另类，有机的表现出了武神装攻大曾伽身上铠甲中的“鬼”的气息，引发出了别样的魅力！

↑大曾伽头部背面图。就连在原作中难得一见的头部饰物的背面也清晰的显现出来。



↑←大曾伽那没有手臂的双肩部位，显现出极大的魄力。

红色的狮子、咆哮吧。

[最強造形]

SRG-01-2 GRUNGUST

non-scale full action figure
sculpted by Hiroshi Ooihshi
"Zoukeimura/VOLKS"

SRG-01-2 古伦伽斯特2号机
（狮子头仕样）

在对原有旧版古伦伽斯特进行大幅改修后发售的同时，红色涂装的古伦伽斯特2号机也一起发售了。当1号机已经接近完成的时候2号机还只是个概念型，不过后来却以惊人的速度赶上了1号机。有着狮子头的2号机，到目前为止只有最强造型系列中的这一款，可以说是很有收藏价值的。

超级机器人大战ORIGNAL GENERATIONS
可动模型系列006b
SRG-01-2 古伦伽斯特2号机（狮子头仕样）
原型制作：大石凡（造型村/盒子）

⬇新版本中加入了旧版没有的腰部可动式设计。将古伦伽斯特的胸部下方的零件分离之后，就可以进行左右移动了。

⬆《超级机器人大战ORIGNAL GENERATIONS》中作为隐藏机体登场的古伦伽斯特2号机隆重登场了。

➡将胸部的装甲展开后，古伦伽斯特2号机进入了“最终光线”的发射状态。2号机与1号机相同，也采用了替换式的零件来实现这一造型。

⬇随本款模型附赠的武器有计都罗喉剑与发射状态的最终光线（替换零件）。除此之外还有手刀、平手等各种手部零件。

➡与古伦伽斯特一号机一样，2号机也采用了相同的肩部设计，左右腕的活动范围也得到了大幅提升。

COMPATIBLE KAISER

合身机器人凯撒

non-scale full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi "Zoukeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

合身机器人凯撒是在《超级机器人大战OGS》中的2.5剧本中登场的超级系机器人。此机体是由著名的大张正己担任主设计，并由技巧派的大石凡担任原型制作。可以说由此二人协力完成的合身机器人凯撒是个名副其实的珍宝级作品。另外，凯撒最初是出现在SFC（超任）上的《ザ・グレートバドル4》中登场的机器人，在此作品中被设定为战争军团所属的巨大合体机器人。

COMPATIBLE KAISER

合身机器人凯撒

可动式机器人模型
原型制作：大石凡（造型村/盒子）
后期制作：村川胜心
监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所（汗）、电击HOBBY

在可动模型系列中很久没有出现过像合身机器人凯撒这样“纯正”的超级系机器人了。本款作品完美的再现出了大张正己独特的设计风格的超魄力设定。机体的可动性方面，凯撒胸前部分的装甲（装饰物）由于安装了可动轴，所以并不影响双臂的活动。并且，按照原作的设定，凯撒在发射“凯撒回旋镖”时，会将双肩两侧的装饰物与腰部的装甲进行组合，然后攻击。在本款模型中此设定也本完美再现。随模型还会附赠腰部装甲与手部组合好的备用零件。

⬆除了可以拆卸组合的手部零件与腰部装甲外，本款模型也附赠了组合在一起的“凯撒回旋镖”用手部零件。

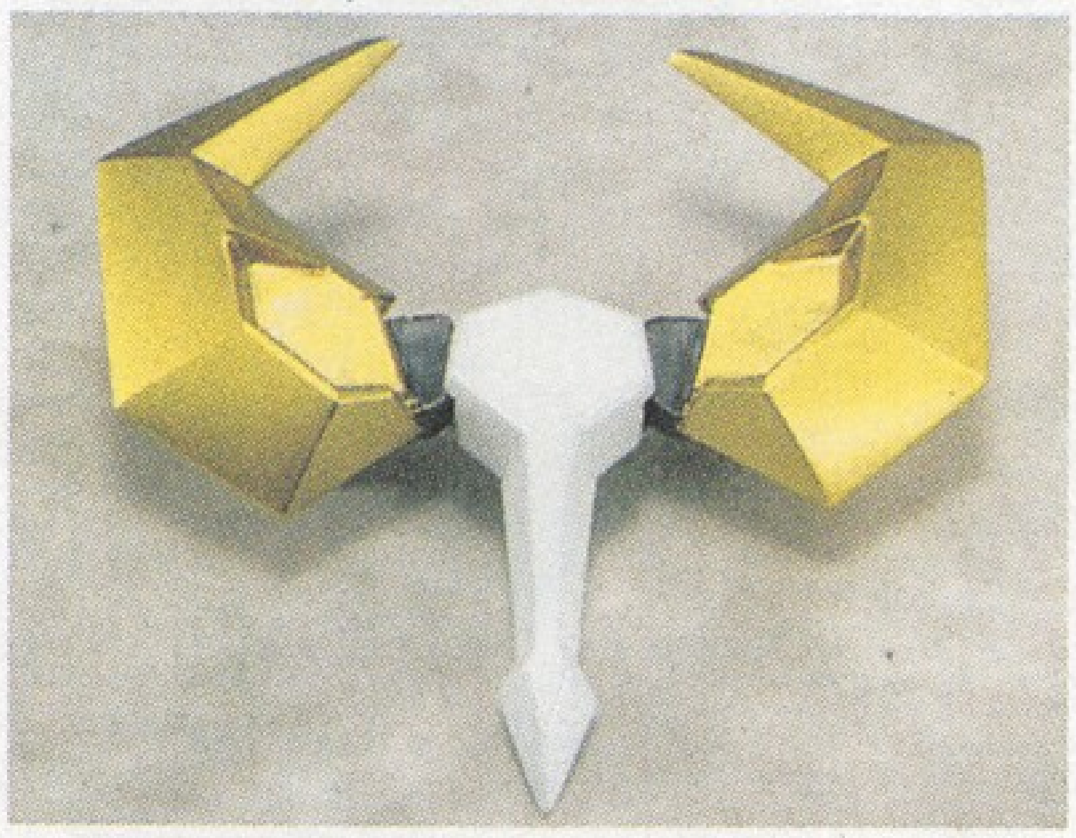
⬆像左右两边张开的胸部装饰物有可能会影响到凯撒双臂的活动，此时就可以将其向上收缩，之后凯撒的双臂就活动自如了。

⬆凯撒双肩内部采用了抽拉式的可动关节。使得凯撒的活动范围大大增加。

COMPATIBLE KAISER

non-scale full action figure
sculpted by
Hiroshi Oishi
"Zoukeimura/VOLKS"
finished by
Shoshin Murakawa
"Virginal art/VOLKS"

➡凯撒身体背部酷似人类肩胛骨与脊髓的部分，也是本款模型的亮点之一。



⬆在机战OG游戏中，瞬间就组合成形的“凯撒回旋镖”的特写图。由腰部装甲与肩部的装饰零件组合而成。在本款模型中“凯撒回旋镖”也得到了完美再现的。

⬆凯撒摆出“双重旋转飞拳”的超酷姿势！

➡凯撒腕部的特写图。关节部位的活动范围很大。为了再现原作中凯撒发射“旋转飞拳”的设定，腕部采用了可分离式的结构。

⬆就连凯撒脚底部的结构都得到了忠实再现，可见本款模型的完成度之高。

COMPATIBLE KAISER

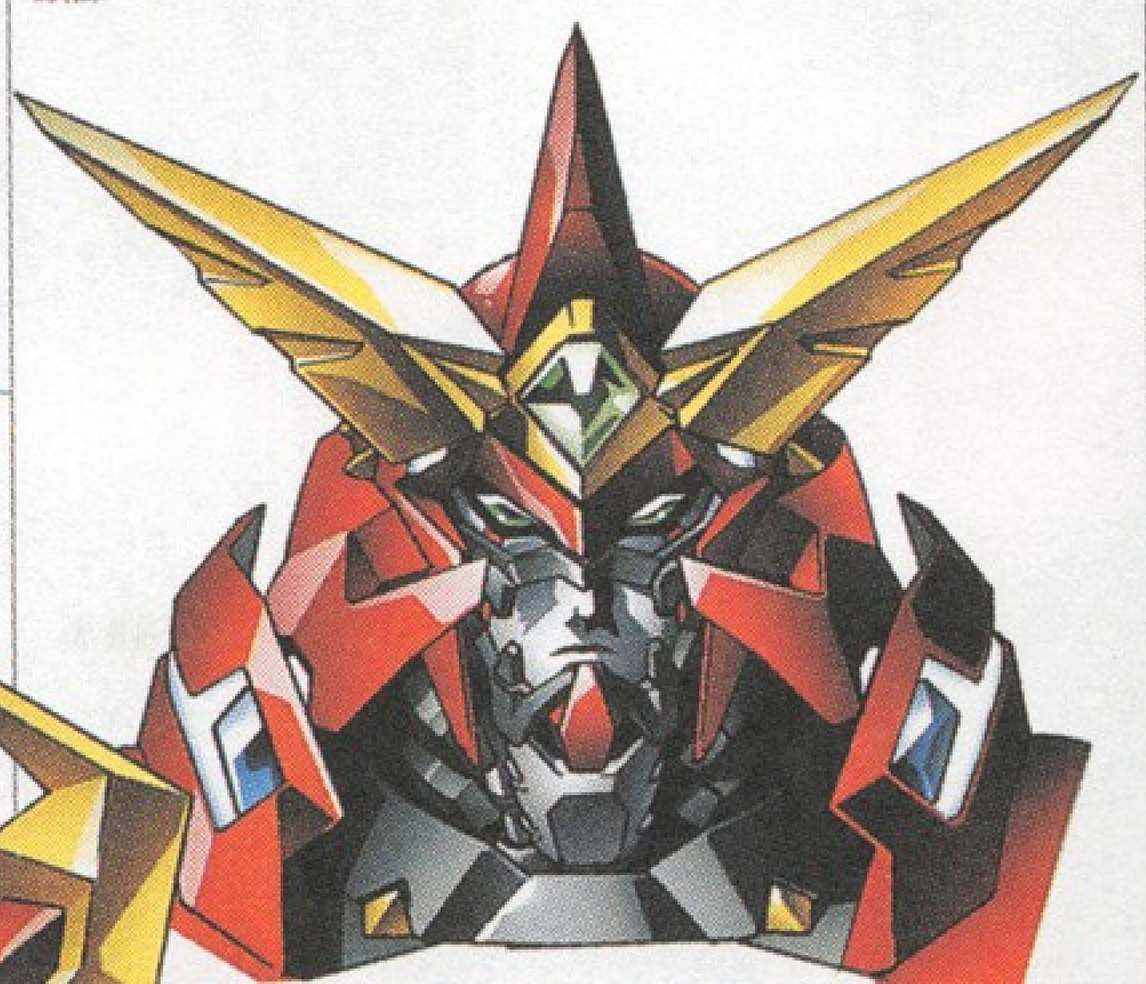
合身机器人凯撒

凯撒是由变身成战士罗亚的吾妻吼太搭乘的超级机器人。也被称作战斗机器人凯撒。住在浅草的发明家吾妻喜三郎利用大破状态的神秘机器人身上的零件创造出了该机体。凯撒的动力源采用的是超级电极引擎。但此引擎并没有被完全修复，在这种情况下的凯撒也就无法发挥出真正的实力。凯撒的主要武装为旋转飞拳与凯撒射线。

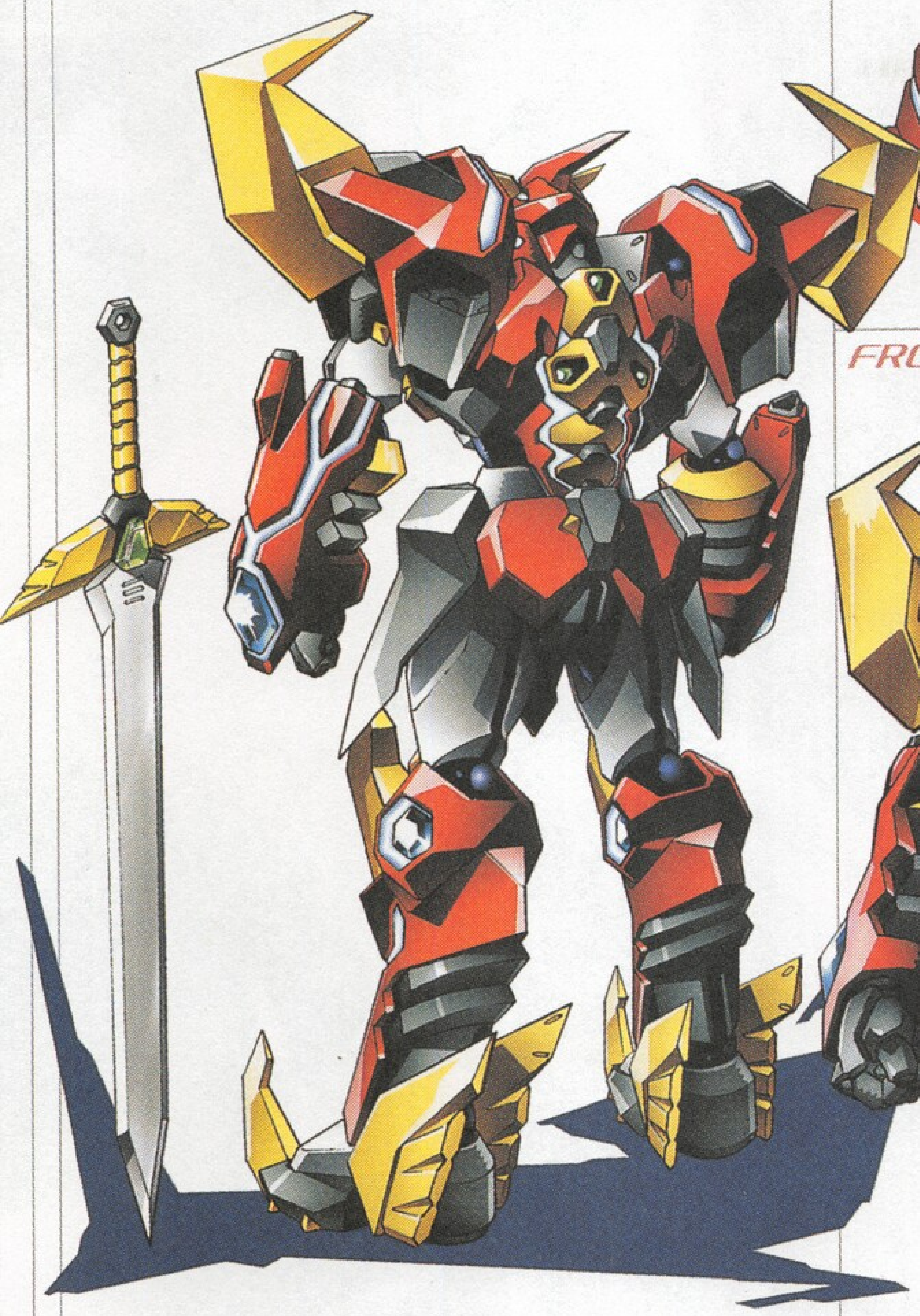
SPECIFICATIONS

称呼	合身机器人凯撒
全高	56.8m
总重量	148.1t
武装	旋转飞拳
	凯撒回
	旋镖
	凯撒射线

頭部

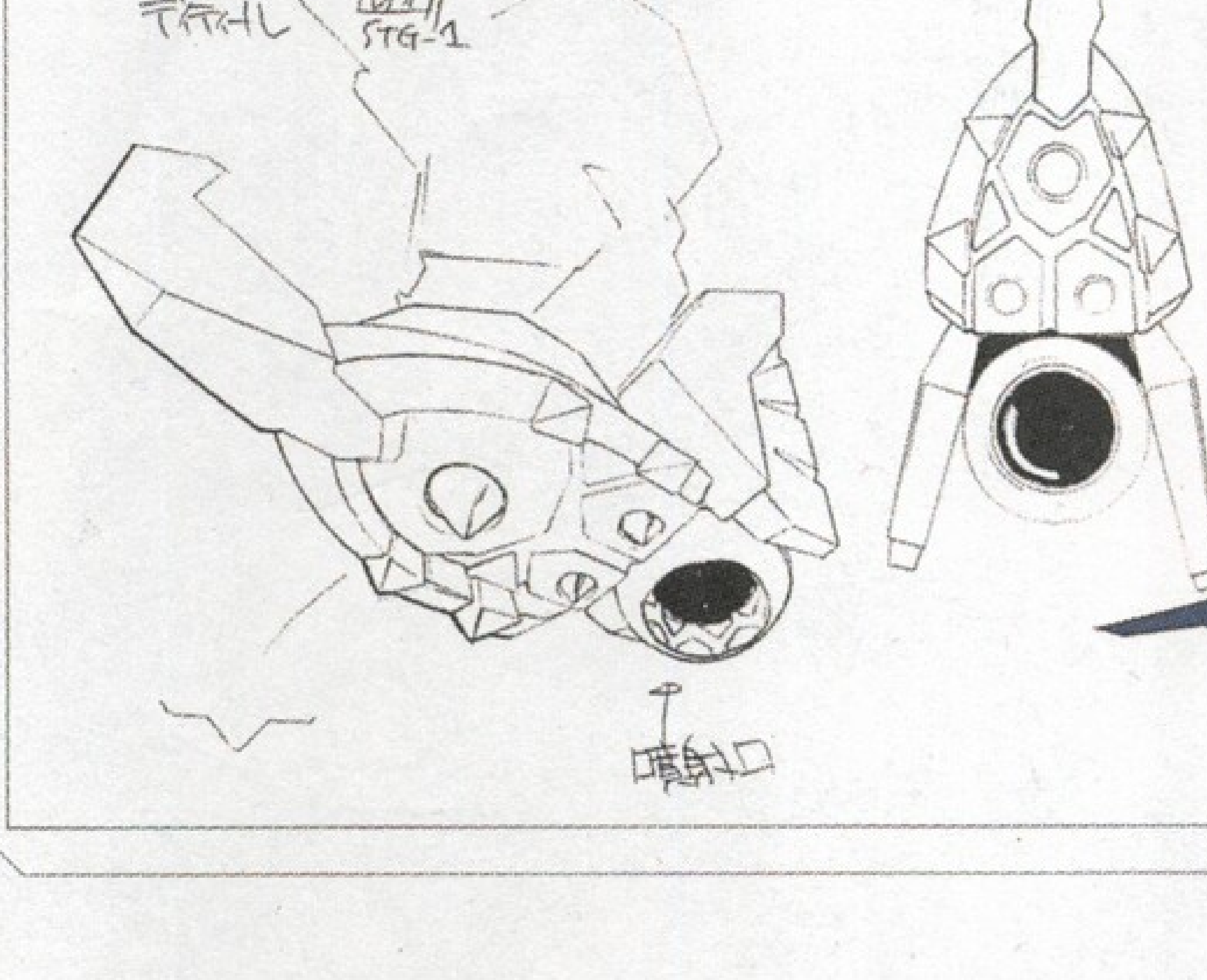


REAR VIEW



FRONT VIEW

脚部



ASK-AD02 ASHSAVIOUR

ASK-D02 灰之救世主

non-scale full action figure

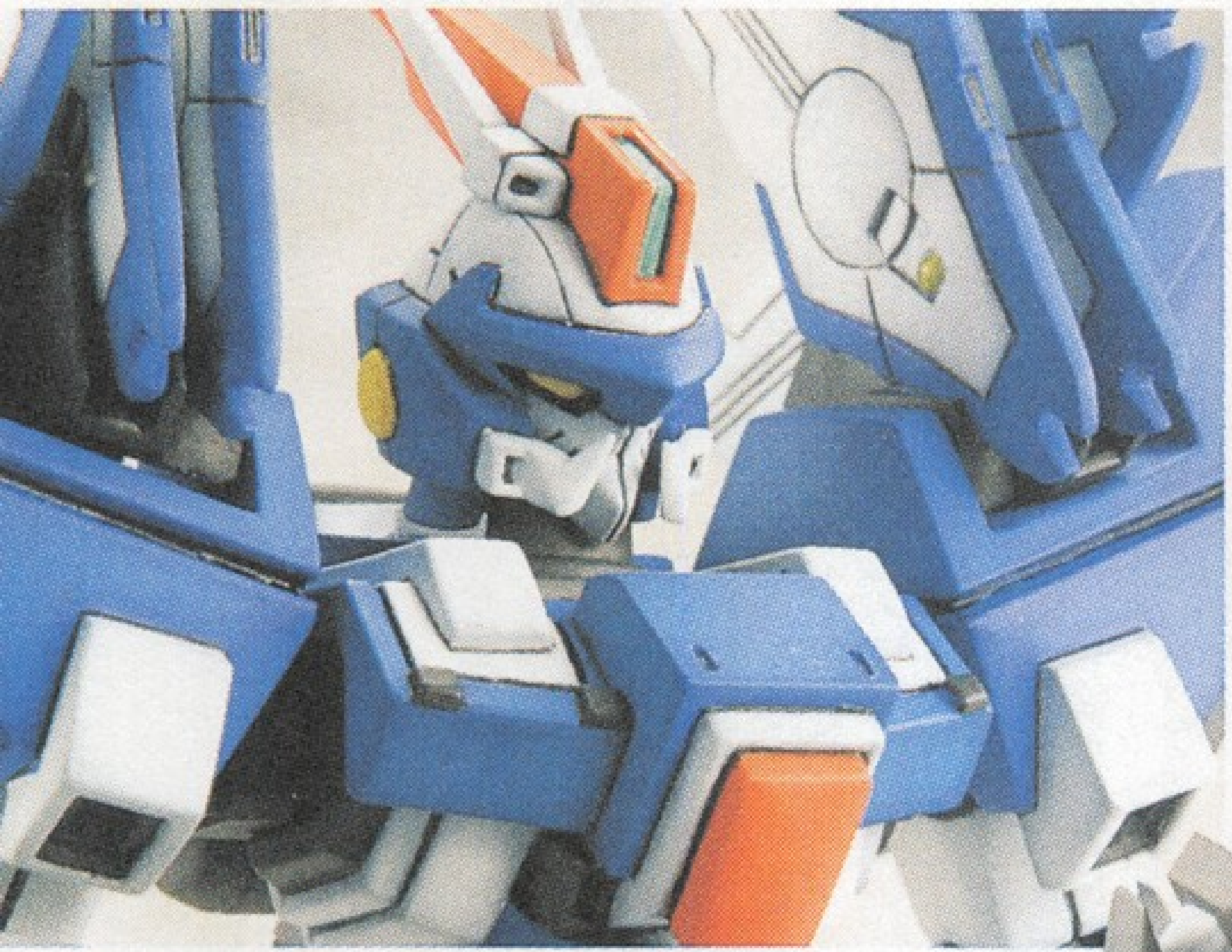
sculpted by Yukitaka Niwa "Zoukeimura/VOLKS"

finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

此机体最初登场于GBA上的《超级机器人大战A》。灰之救世主最大的特征就是装备了远距离操作可能的飞行炮台——"剑形浮游炮"，对于中、远距离的作战非常擅长。仅从外形上看，灰之救世主就是属于在命中目标后可以灵活回避的真实系机器人。由丹羽幸贵来担当原型制作的本款作品，在机体的引擎等部分的真实比例都被一一再现出来。

ASK-AD02
ASHSAVIOUR

non-scale full action figure
sculpted by Yukitaka Niwa "Zoukeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"



ASK-AD02 ASHSAVIOUR

ASK-AD02灰之救世主

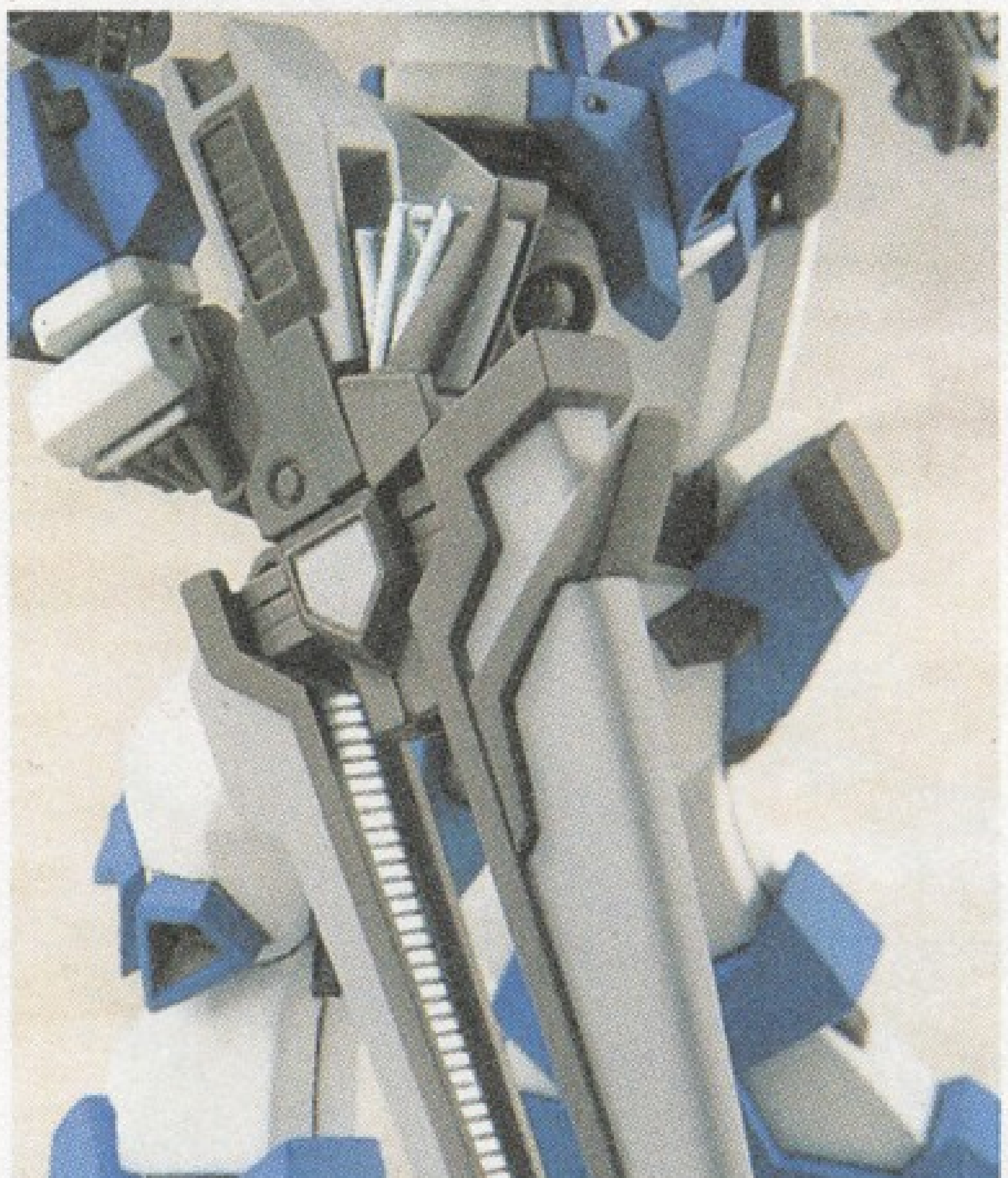
可动式机器人模型
原型制作：丹羽幸贵（造型村/盒子）
后期制作：村川胜心
监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

本款模型清晰的体现出了斋滕和卫/藤井大诚所设计的风格——“宽大”的机体结构，以及对引擎等部位也进行了细致的制作。还有，灰之救世主整体的关节活动方式也进行了新的尝试。其主武装：“超加速炮”的炮身也可以展开，实现与原作中一样的发射造型。另外，灰之救世主肩部的剑形浮游炮除了搭载在机体上的之外，还会附赠单独展开状态的N枚，至于具体的数量，那就要等到发售后才知道。

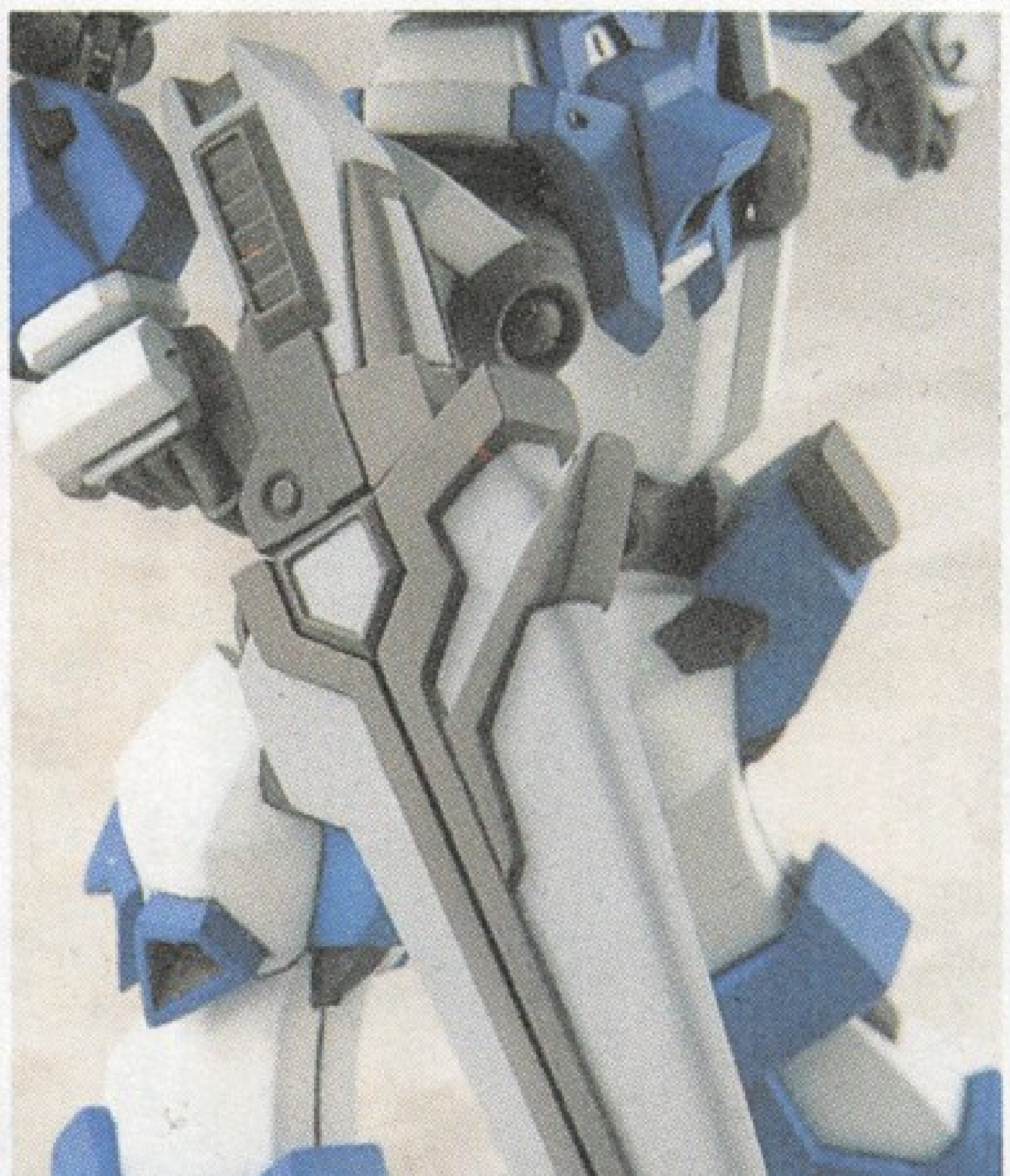
⬆装备在灰之救世主两肩上的剑形浮游炮共计6枚。为了维持机体的造型，6枚浮游炮都设计的很薄。图中特写的肩部固定底座是属于特殊版，可以与能收纳浮游炮的底座互换。

⬅灰之救世主上半身侧面特写图。棱角分明、螺丝密集的胸部周围制作的非常精细，可以说是本作品的精华部位。

➡灰之救世主的背面图，由于在原作设定中也没有公开过相同的设定画，所以也就无法对比进行参考……总之，背部的完成度也是非常高的。

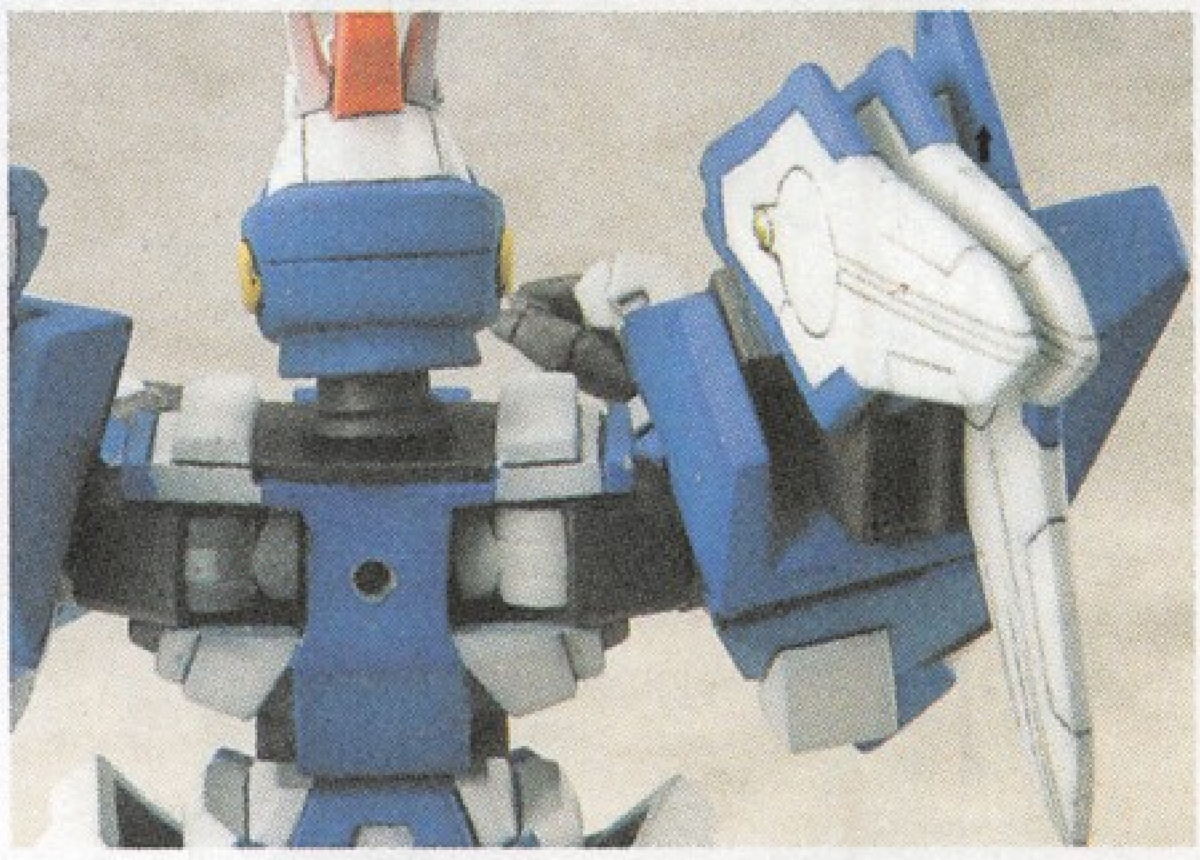


⬆作为灰之救世主主武装的“超加速炮”特写图。炮身前部可以进行与原作一样的打开或闭合。另外，连细长内部构造也得到了再现。



⬆闭合状态的“超加速炮”与灰之救世主手部完美的结合在了一起。全部零件的组合部位都没有一点的空隙。

⬇在灰之救世主胸部的内藏了接续用的可动关节。将其拉出后，肩部的装甲就可以小幅度的前后活动。



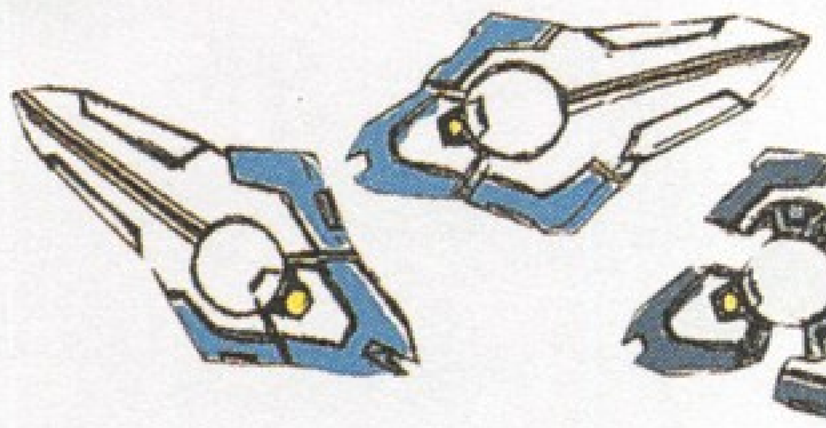
ASSAULT DRAGOON

ASK-AD02 ASHSAVIOUR

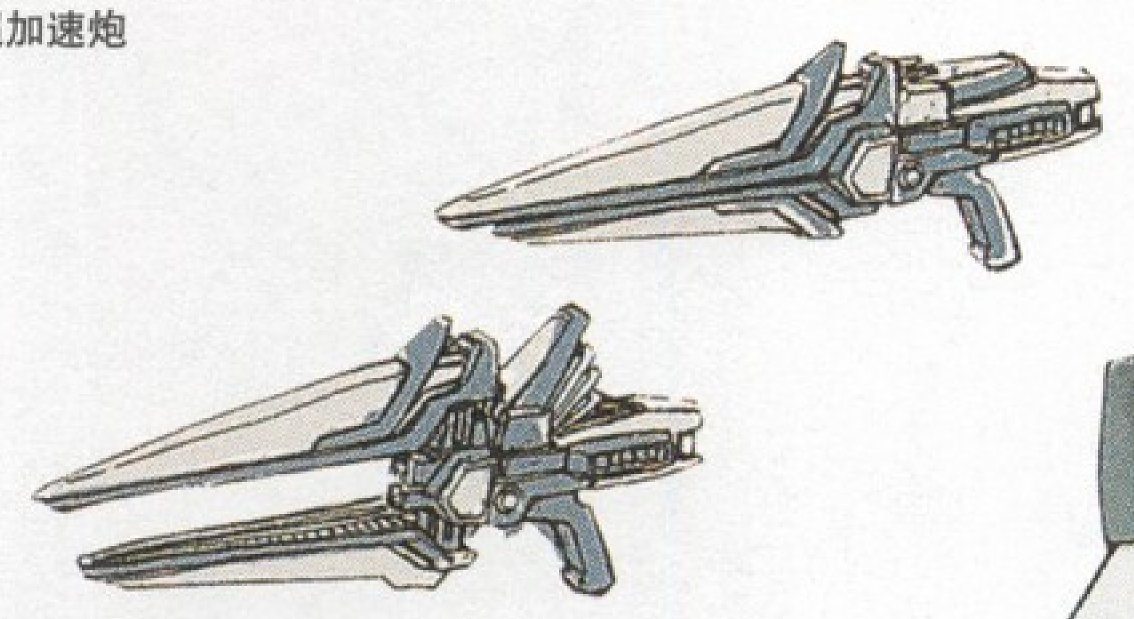
ASK-AD02灰之救世主

作为强袭用人型机动兵器被开发出来的灰之救世主，可以使用装备在两肩上的“飞行炮台”（剑形浮游炮）进行远距离攻击，是一架擅长中、远距离战斗的机体。本机体是初期的测试型，另外还有阿克赛鲁搭乘的专用指挥官机一架，以及数架先行量产型机体存在。

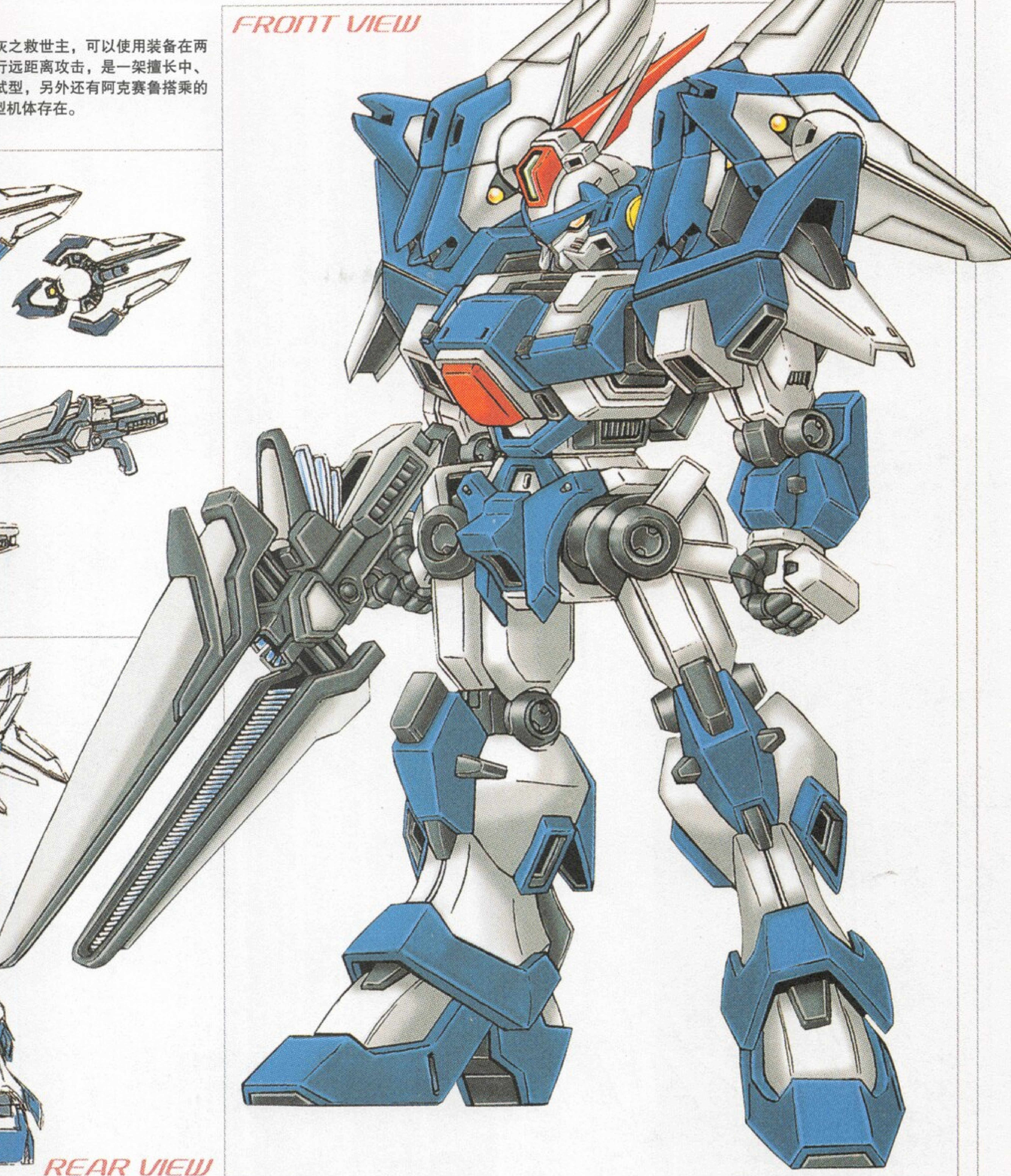
剑形浮游炮

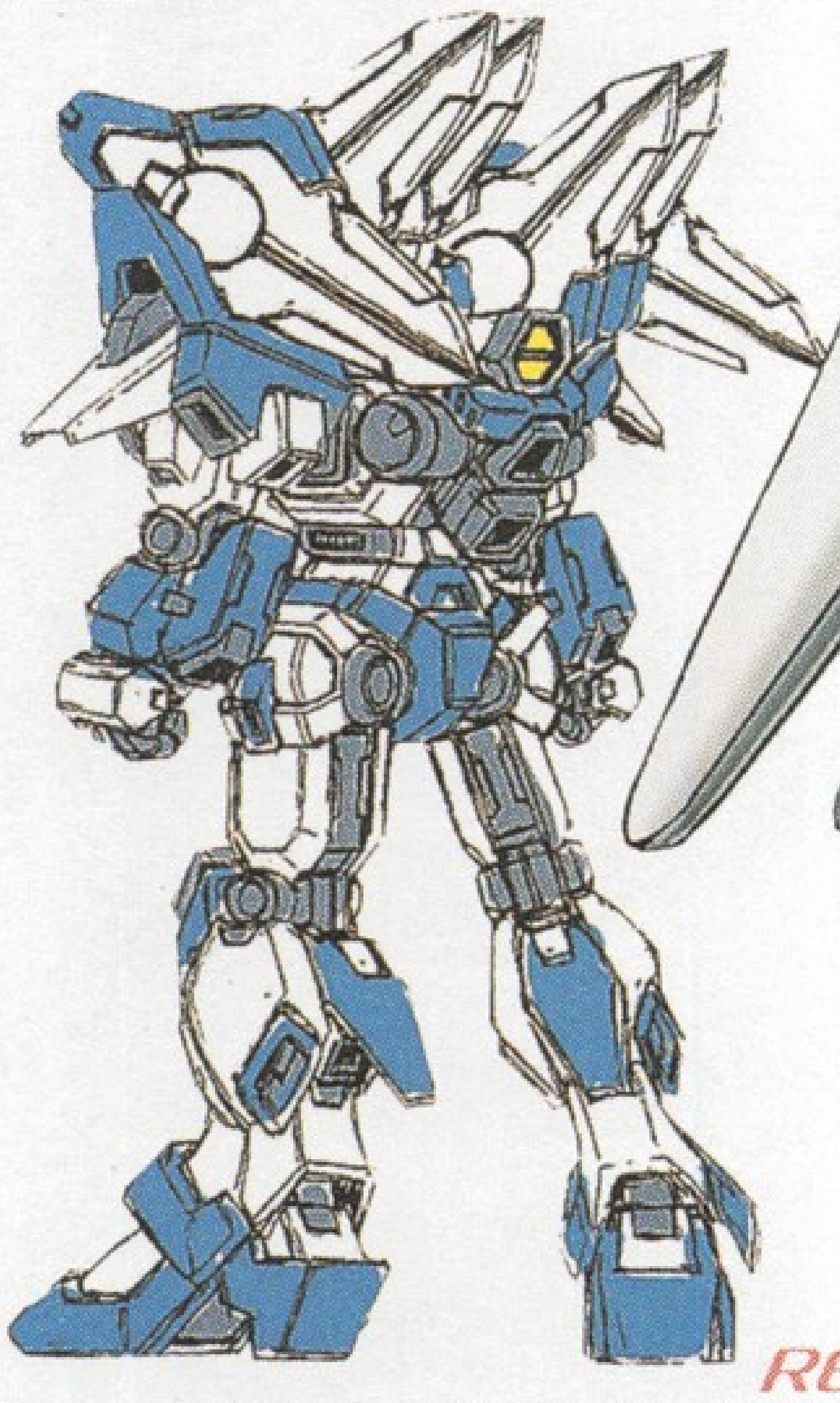


超加速炮

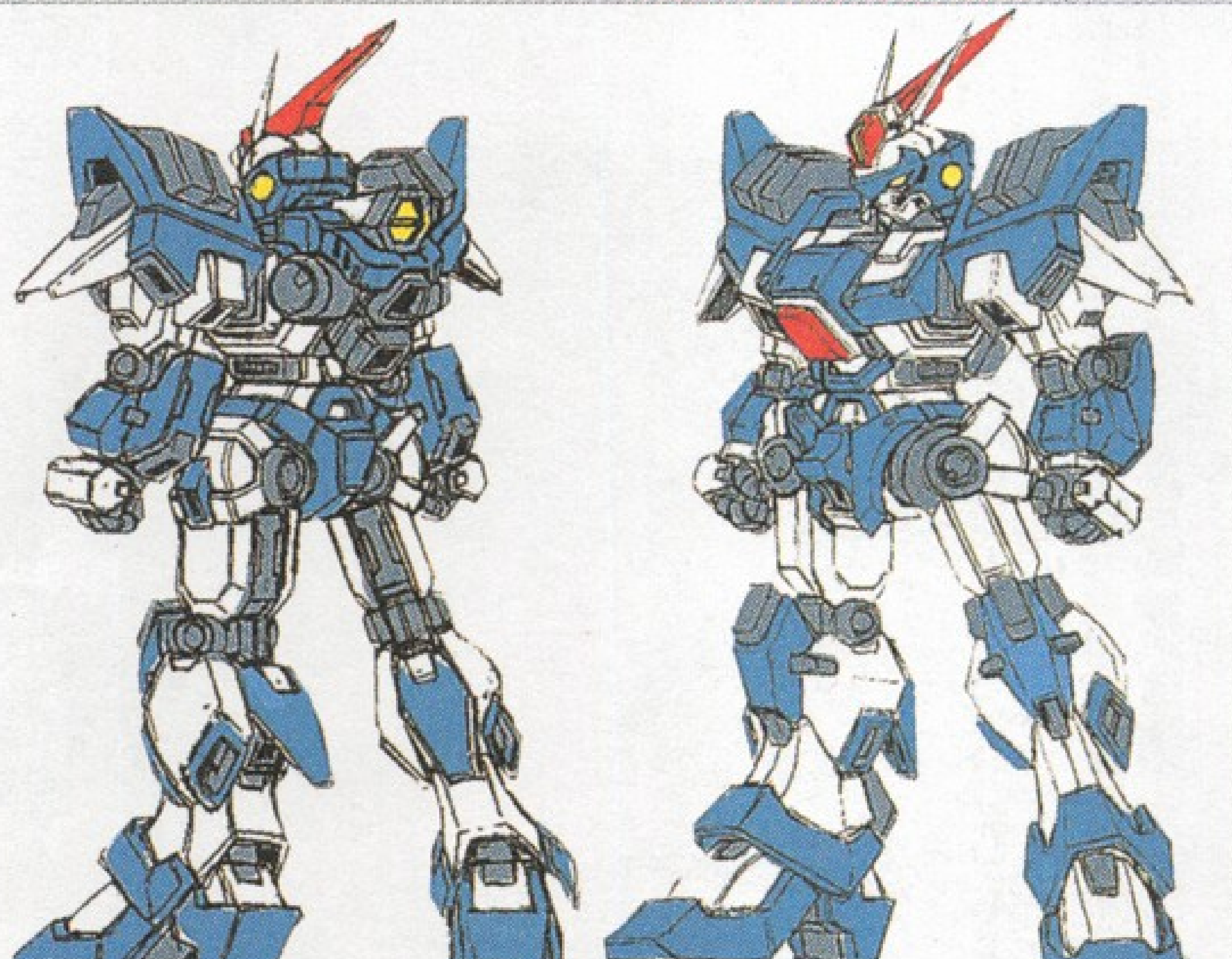


FRONT VIEW





REAR VIEW



SPECIFICATIONS

型号	ASK-AD02	武装	剑形浮游炮
称呼	灰之救世主		超加速炮
全高	21.2m		火焰匕首
总重量	53.4t		激光剑
			合金西洋剑

RGC-034 RAZANGRIFF

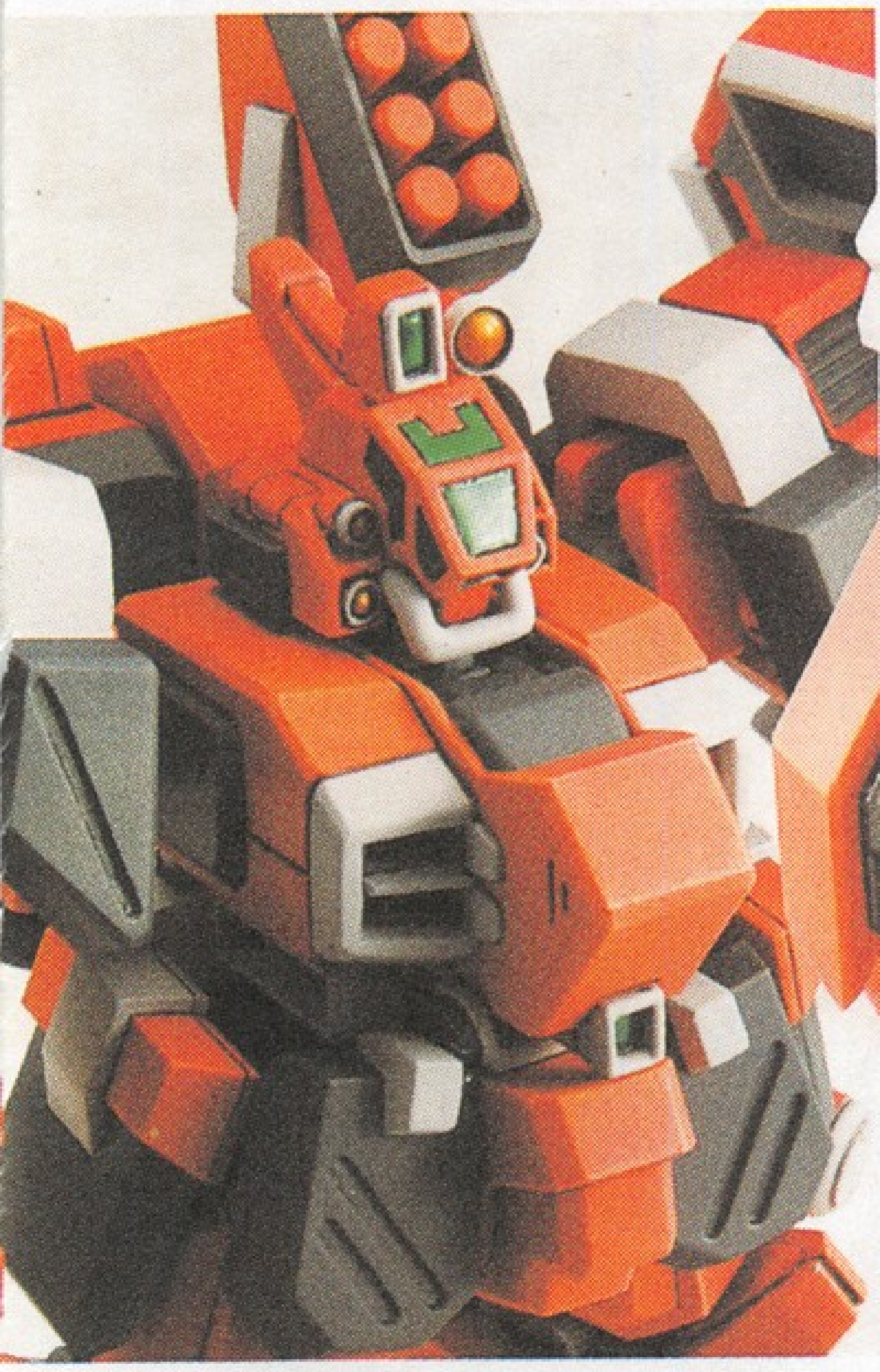
RCG-034 钢铁破坏神

non-scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima "Zoukeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

与灰之救世主相同，钢铁破坏神也是出自《机战A》的一部机体。此机体所装备的全部武装都是实体弹系，攻击射程长、范围广，且采用了重装甲，可以说是名副其实的"移动炮台"。还有，与真实系的灰之救世主相对应，钢铁破坏神是一架超级系的机体。本款模型由中岛千朋负责设计。钢铁破坏神所装备的众多武器成为了此模型最大的亮点。

RGC-034 RAZANGRIFF

non-scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima "Zoukeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

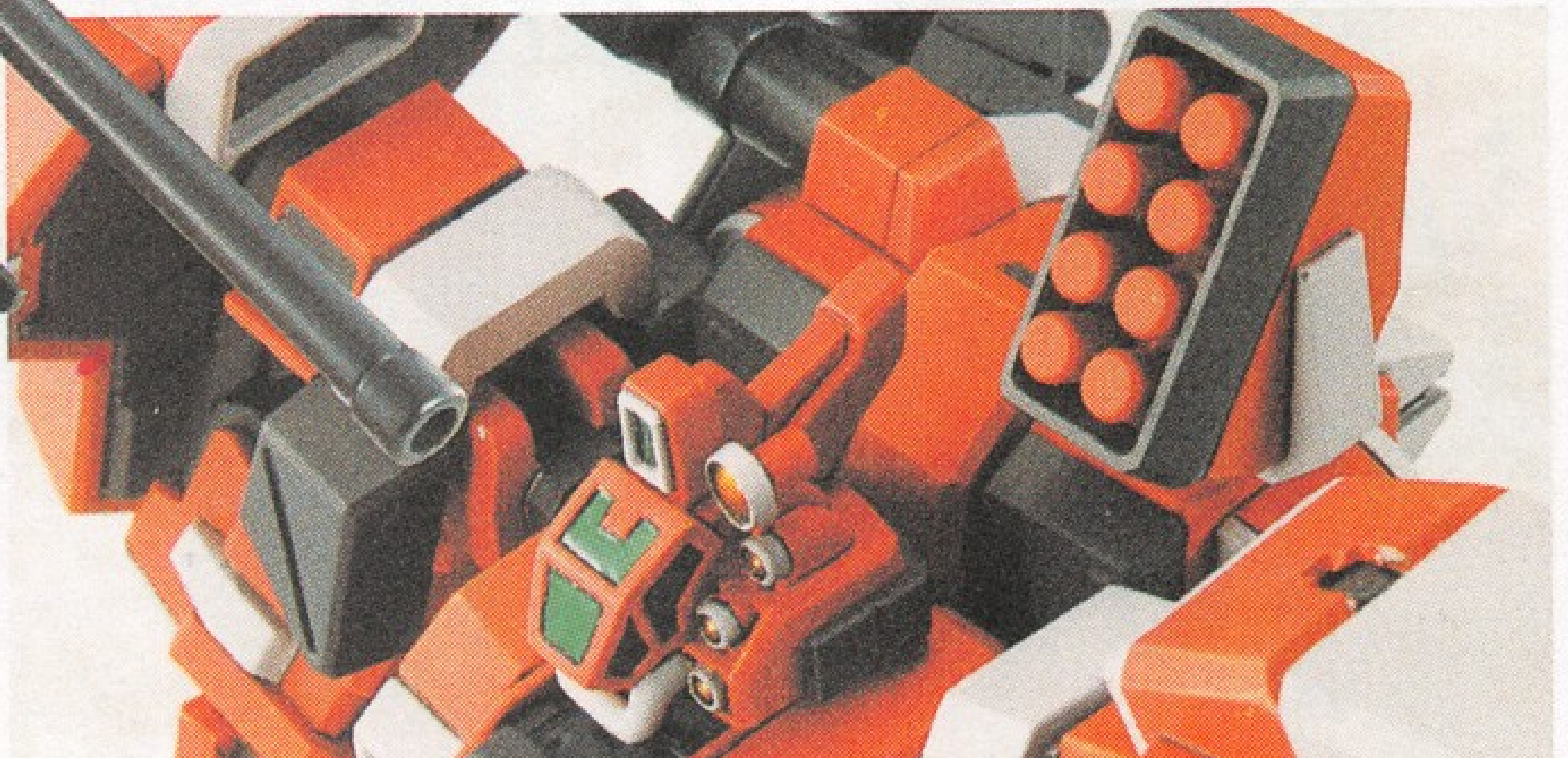


RGC-034 RAZANGRIFF

RGC-034钢铁破坏神

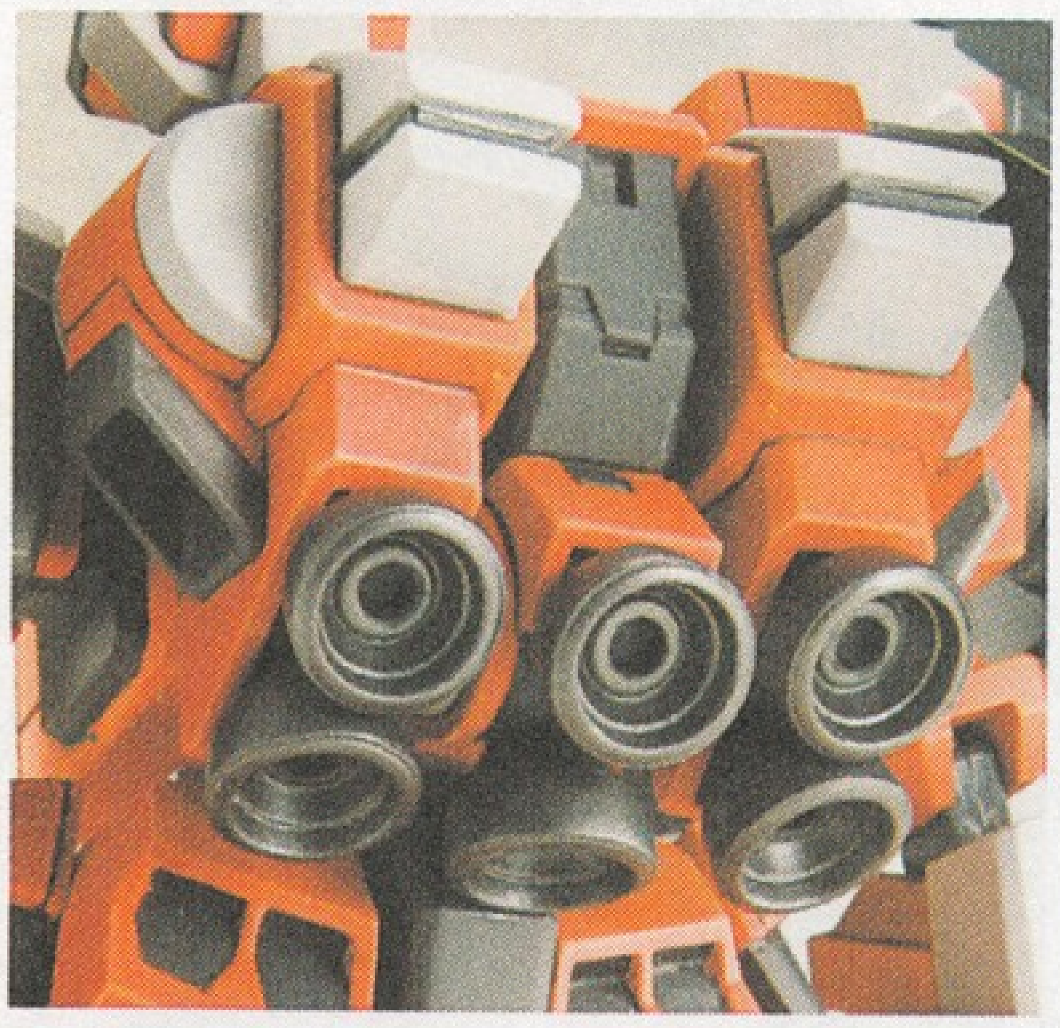
可动式机器人模型
原型制作：中岛千明（造型村/盒子）
后期制作：村川胜心
监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

本机体也是由斋滕和卫/藤井大诚所设计的，其“宽大”的风格在钢铁破坏神上得到了显著的体现。在以往的可动式机器人模型中，采用这种设计的机体绝对是屈指可数的。另外，原作中钢铁破坏神所装备的丰富武器，在本款模型中会完全收录。就连制作难度最大“折叠式实体加农炮”与“8连装导弹”也完美再现出来。



⬆钢铁破坏神的另一大特色就是左右非对称的设计。不仅是左右肩，就连头部也采用了此设计。也正是在这种非对称的设计下，才创造出了钢铁破坏神丰富的武装。

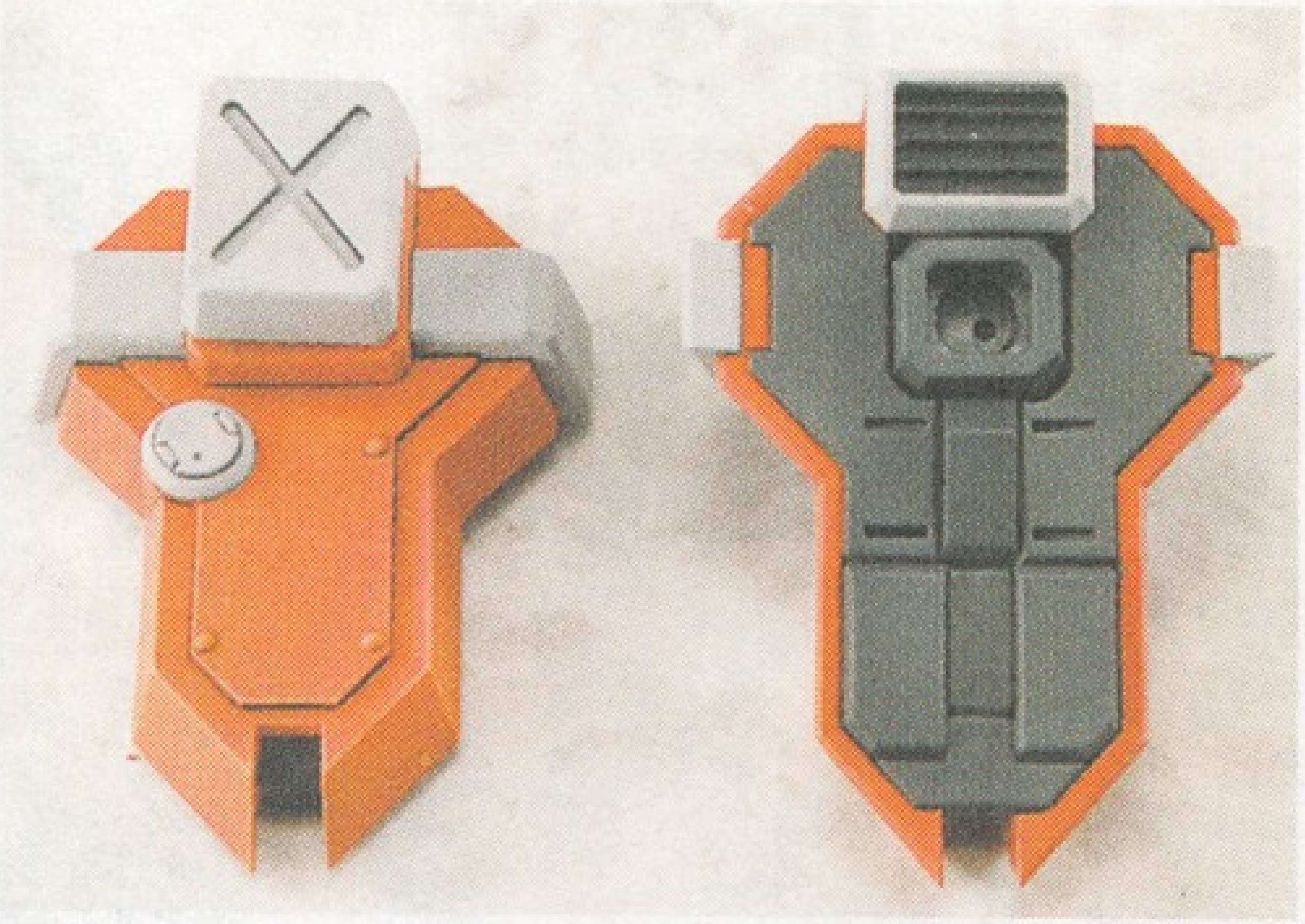
⬇钢铁破坏神背部加速器的特写图。保证了机体高出力的6连装加速器的细微部位，也被精细的呈现出来。



⬅钢铁破坏神脚部特写图。与大多数机体不同，此机体的脚部采用了履带式的结构。

➡履带式的脚部还可以抬起，细微部位的设计也都十分到位。

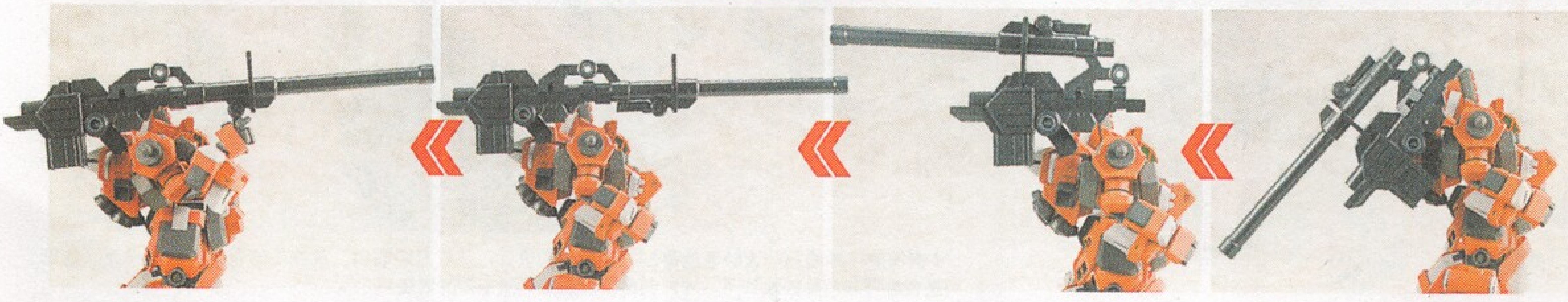
⬅脚底部特写图。履带周围的4个支架状零件也可以进行小范围的移动。



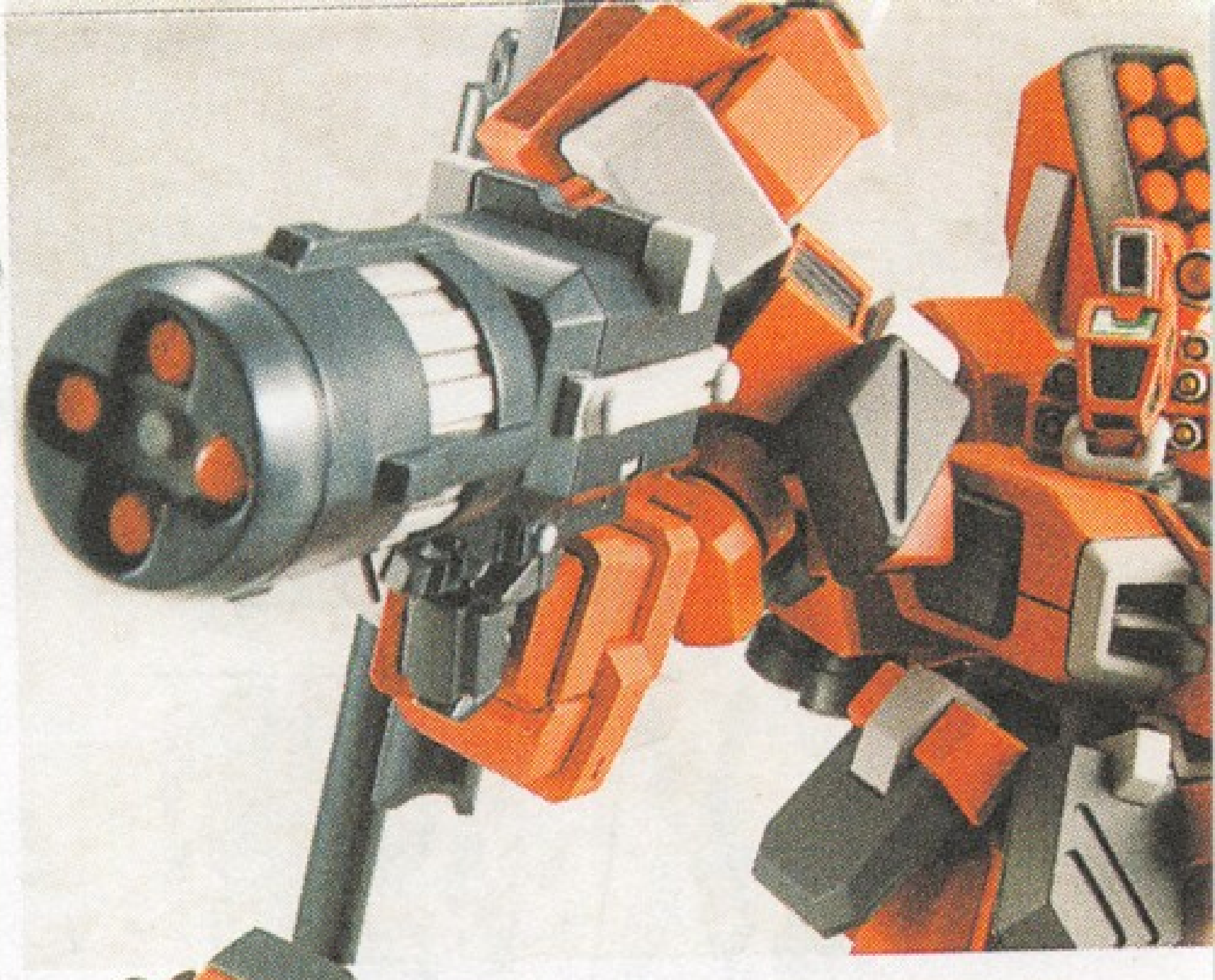
⬅⬆钢铁破坏神肩部的装甲内藏了可动轴，与肩部组合之后还可以自由移动。

RGC-034 RAZANGRIFF

non-scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima "Zoukeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

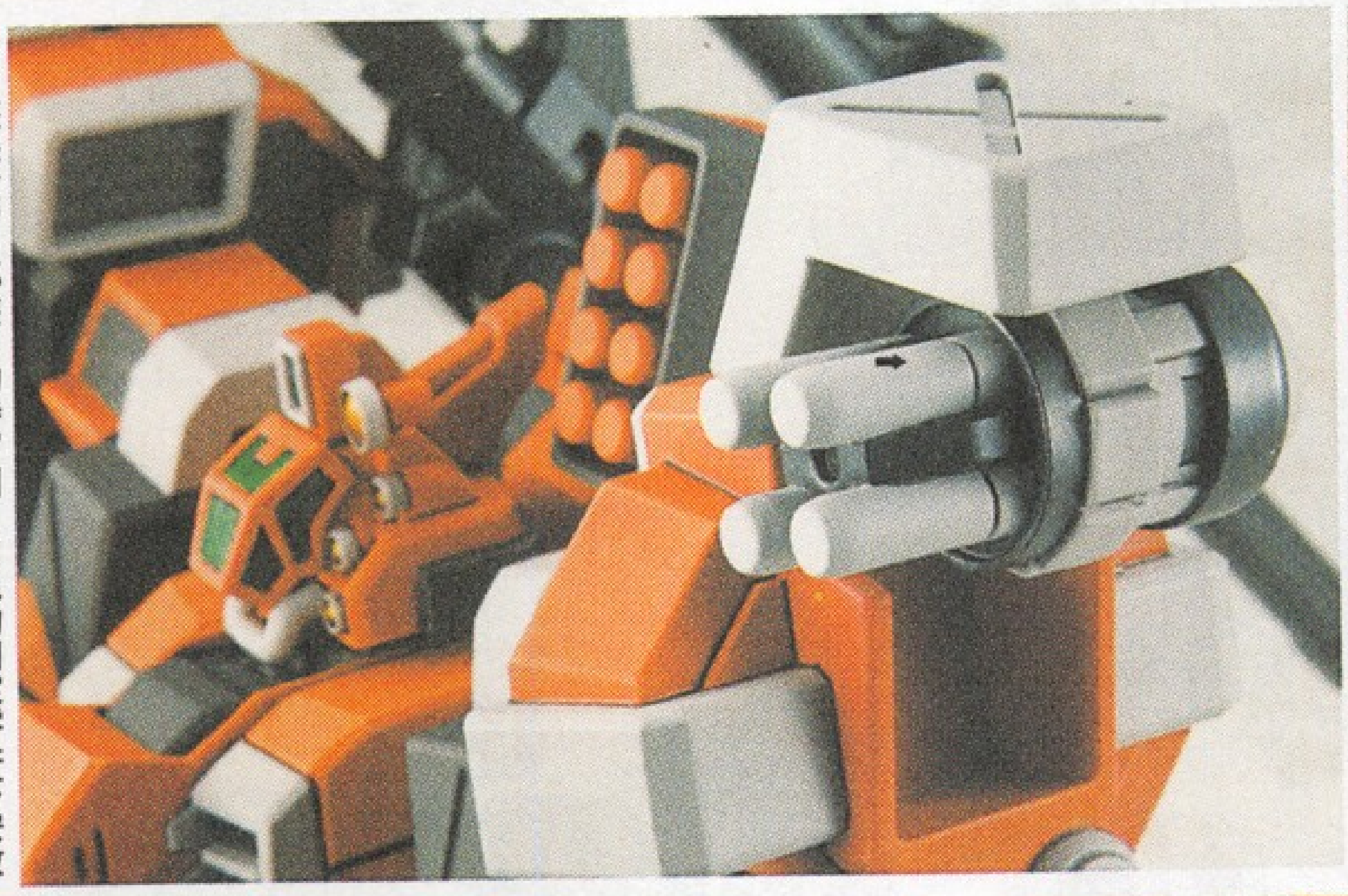


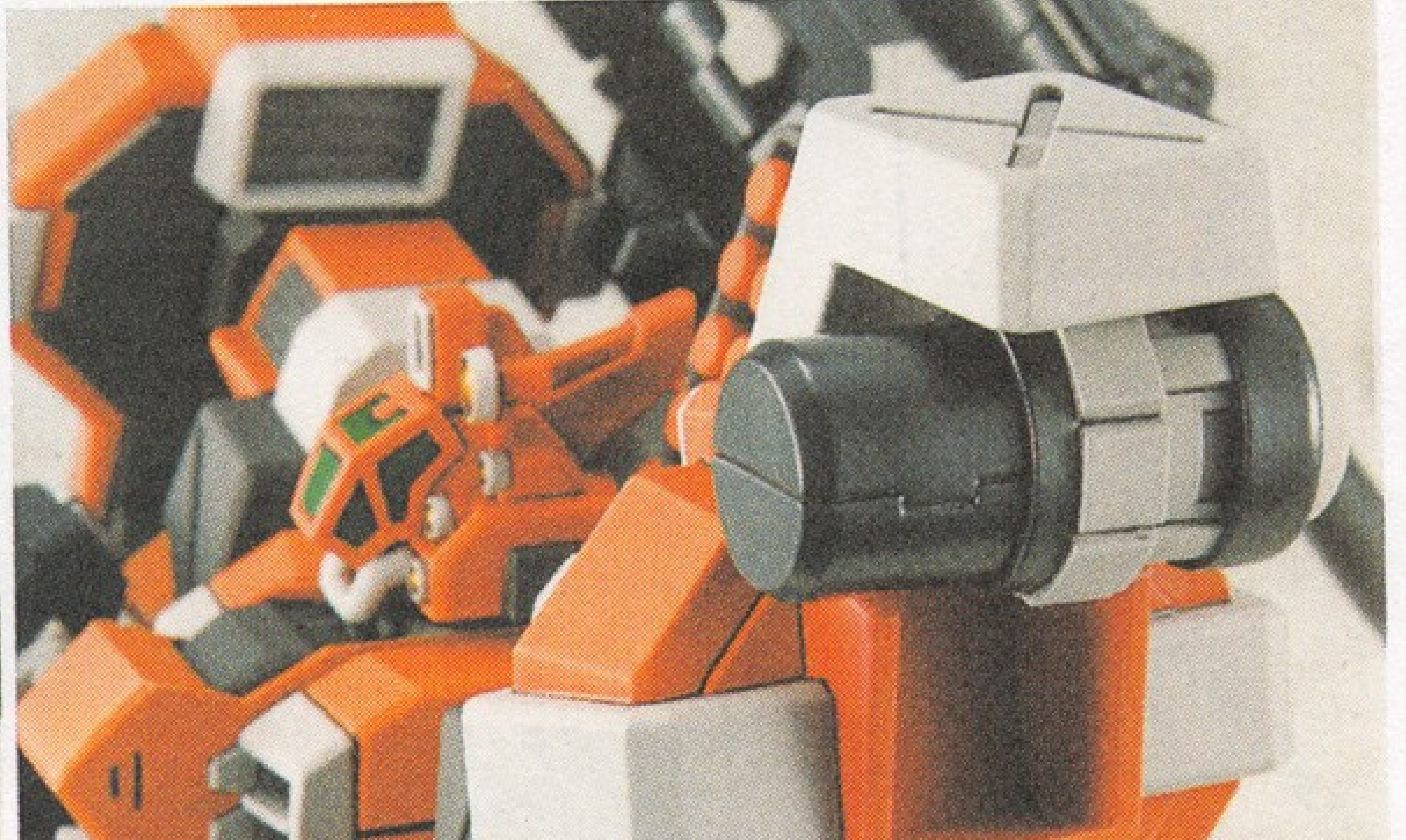
⬅"折叠式实体加农炮"的展开分解图。首先要将炮身基部固定好，然后放下炮管，最后再打开瞄准镜。在游戏中瞬间完成的这一动作，如今也能够清晰的看到了。

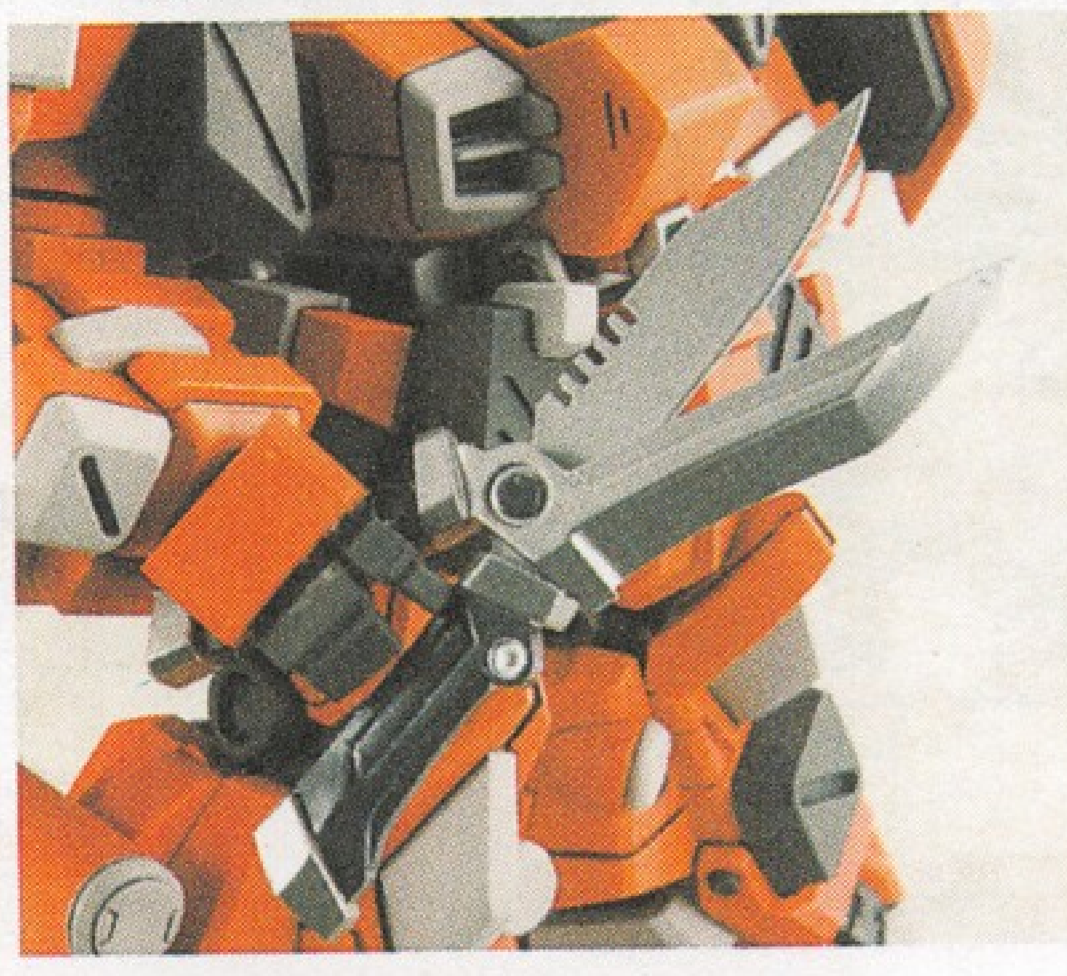


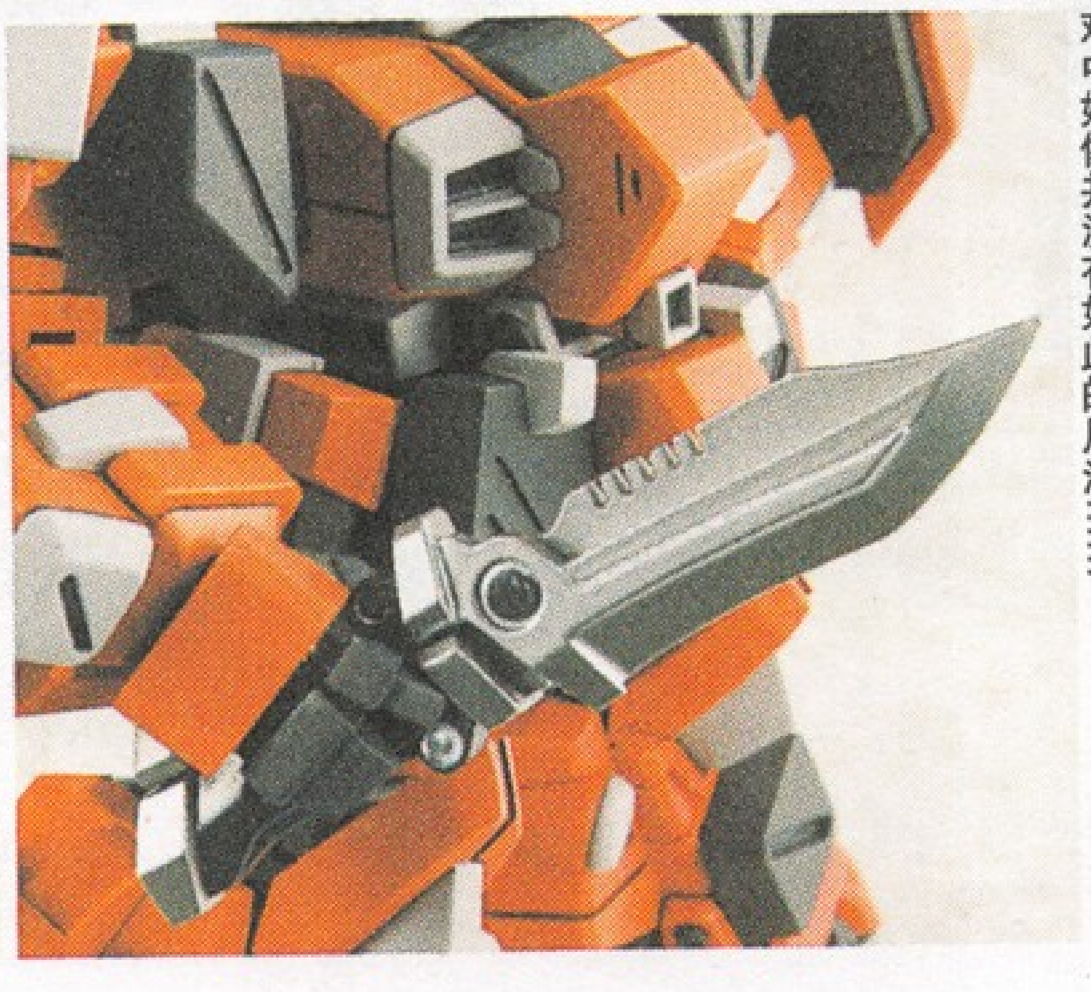
↑将“折叠式实体加农炮”取下后，钢铁破坏神的肩部显得空了不少……后背部也只是用了一个固定轴来连接加农炮的基部，在原作设定中没有见到的部分也显露出来。

➡钢铁破坏神肩部装甲的特写图。白色的固定零件下安放了4连发的实体导弹。此武器会附赠打开式与闭合式两种，根据造型的需要可以随时替换。







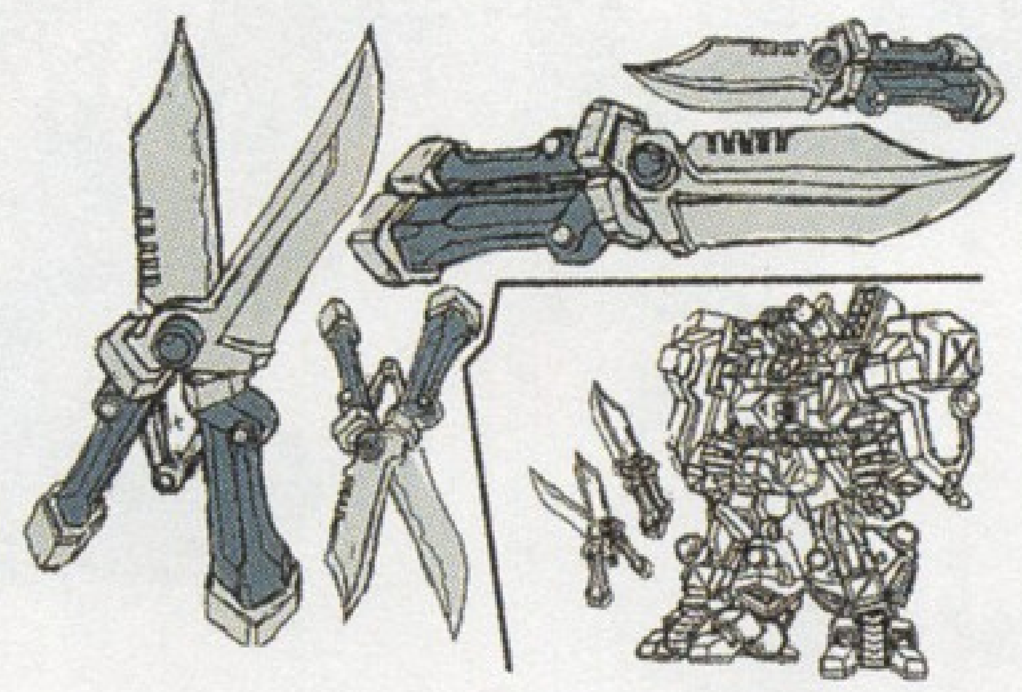


⬅钢铁破坏神专用的近战格斗武器“钳子匕首”有如其名，可以像螃蟹的钳子一样打开……此武器在游戏中好像并没有如此的用法……

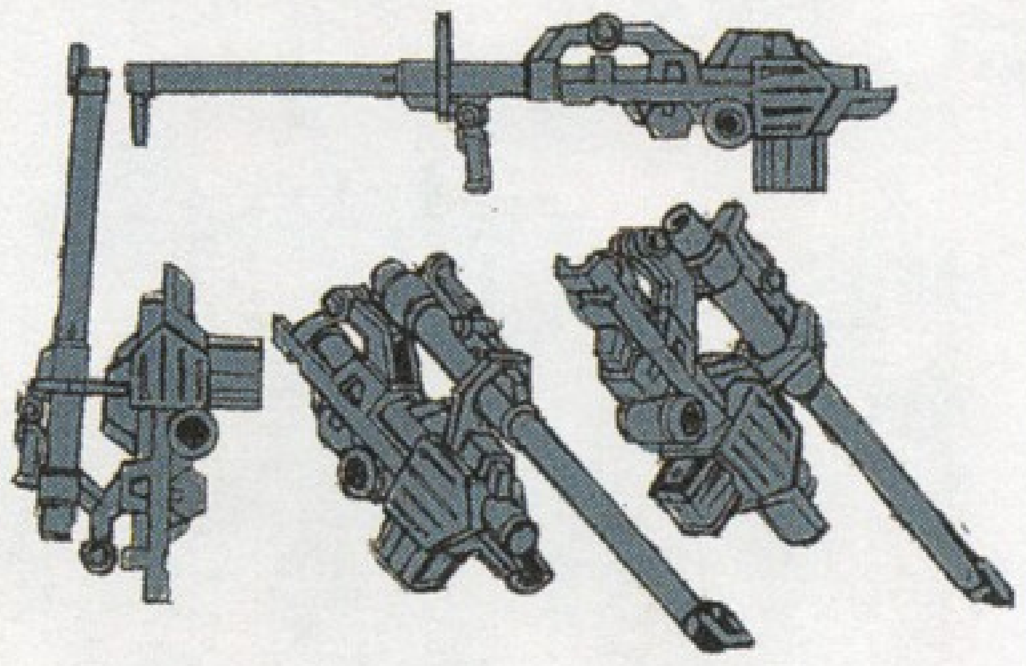
⬅手持武器“直线形导弹发射器”的特写图。此武器与钢铁破坏神手部组合的非常完美，如同连接在一起一样。

RGC-034 RAZANGRIFF

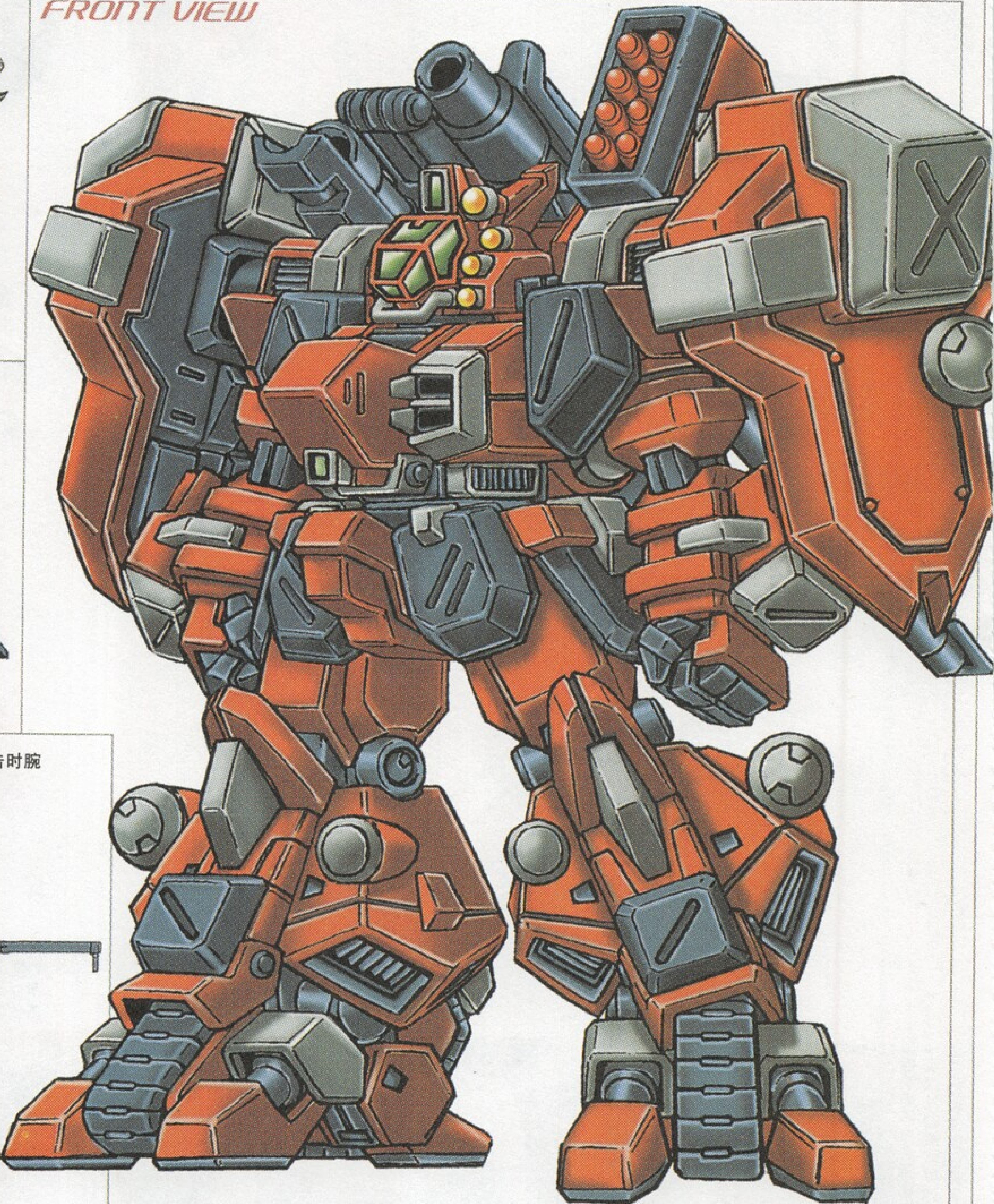
钳子匕首



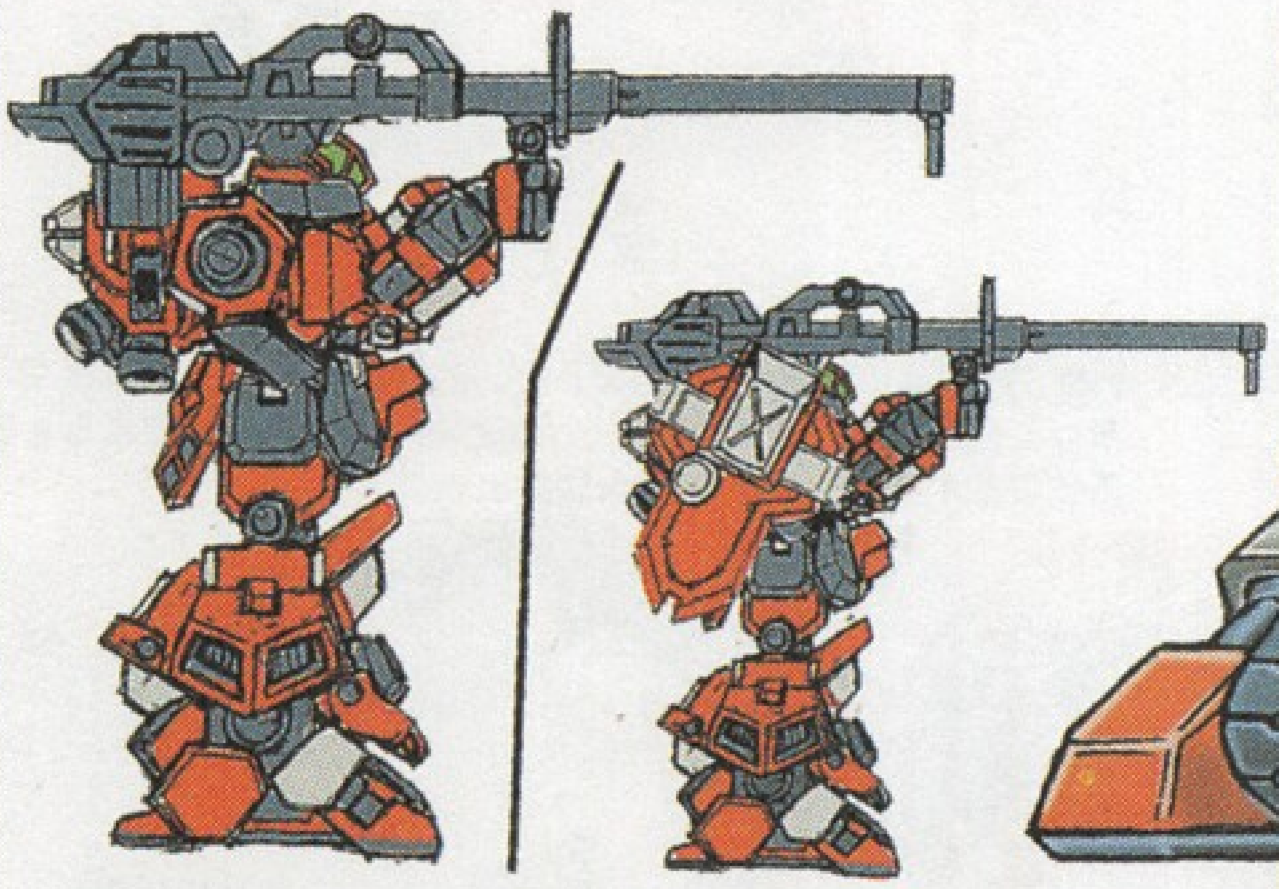
折叠式实体加农炮



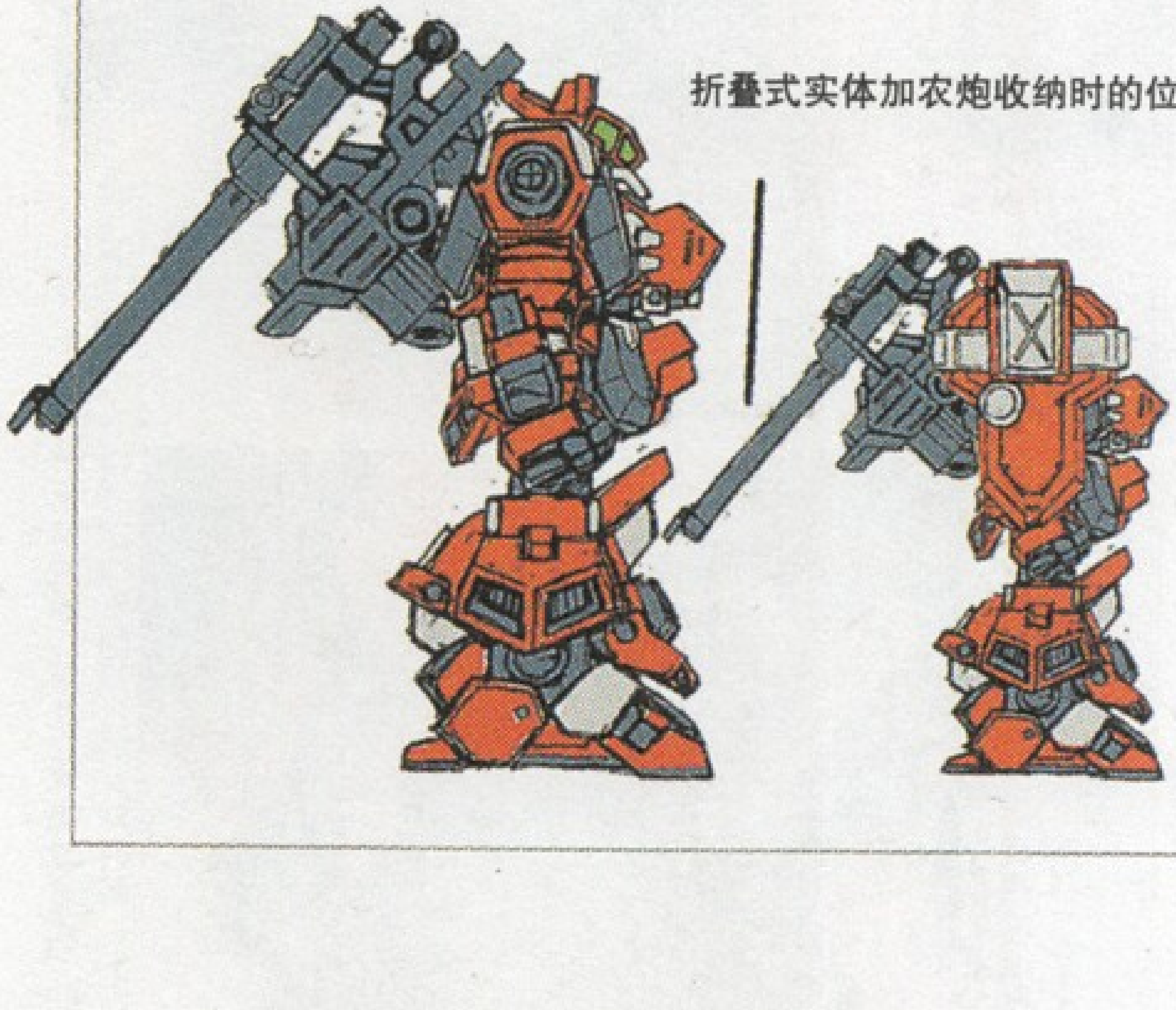
FRONT VIEW



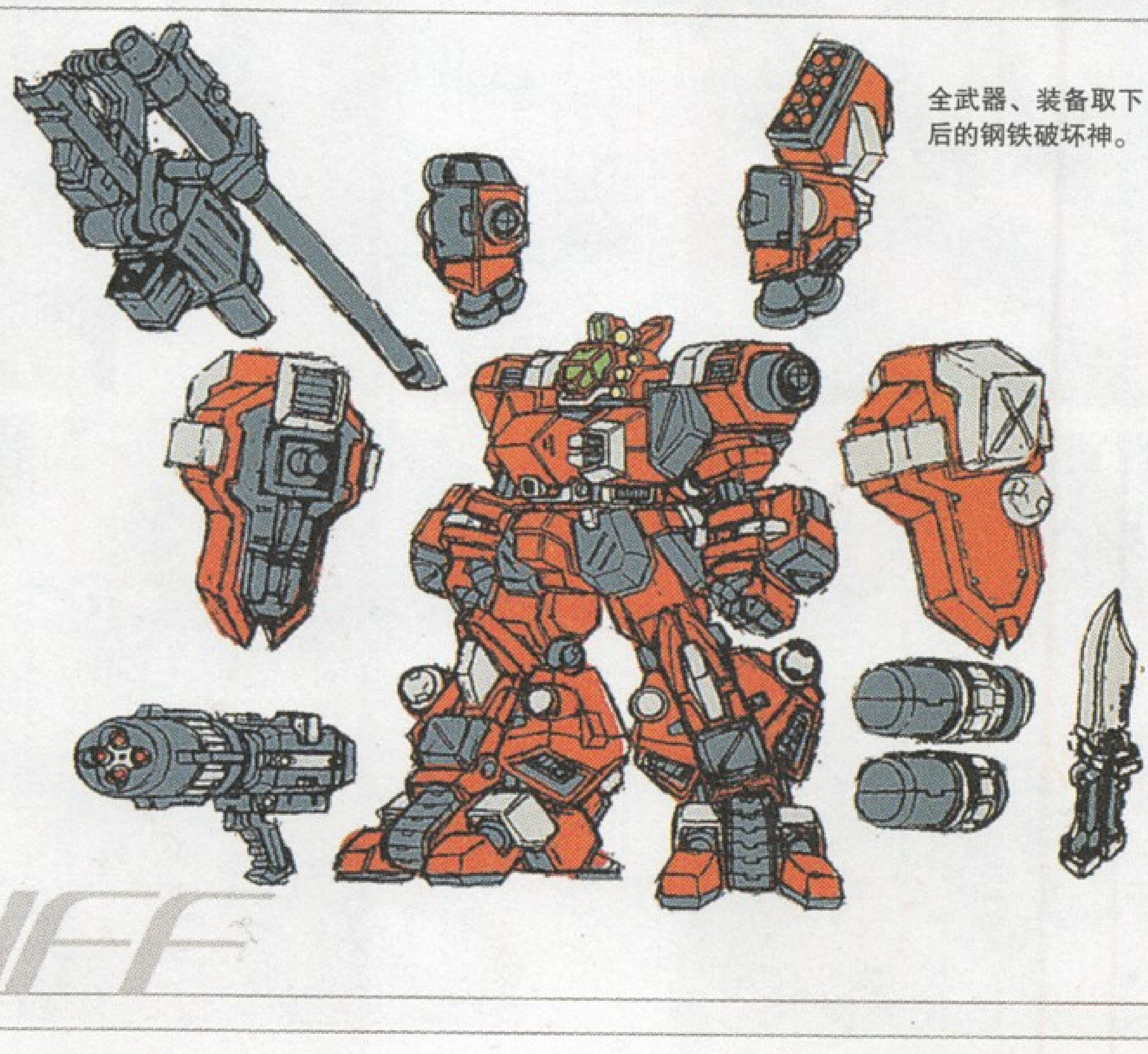
折叠式实体加农炮射击时腕部的结构图



折叠式实体加农炮收纳时的位置

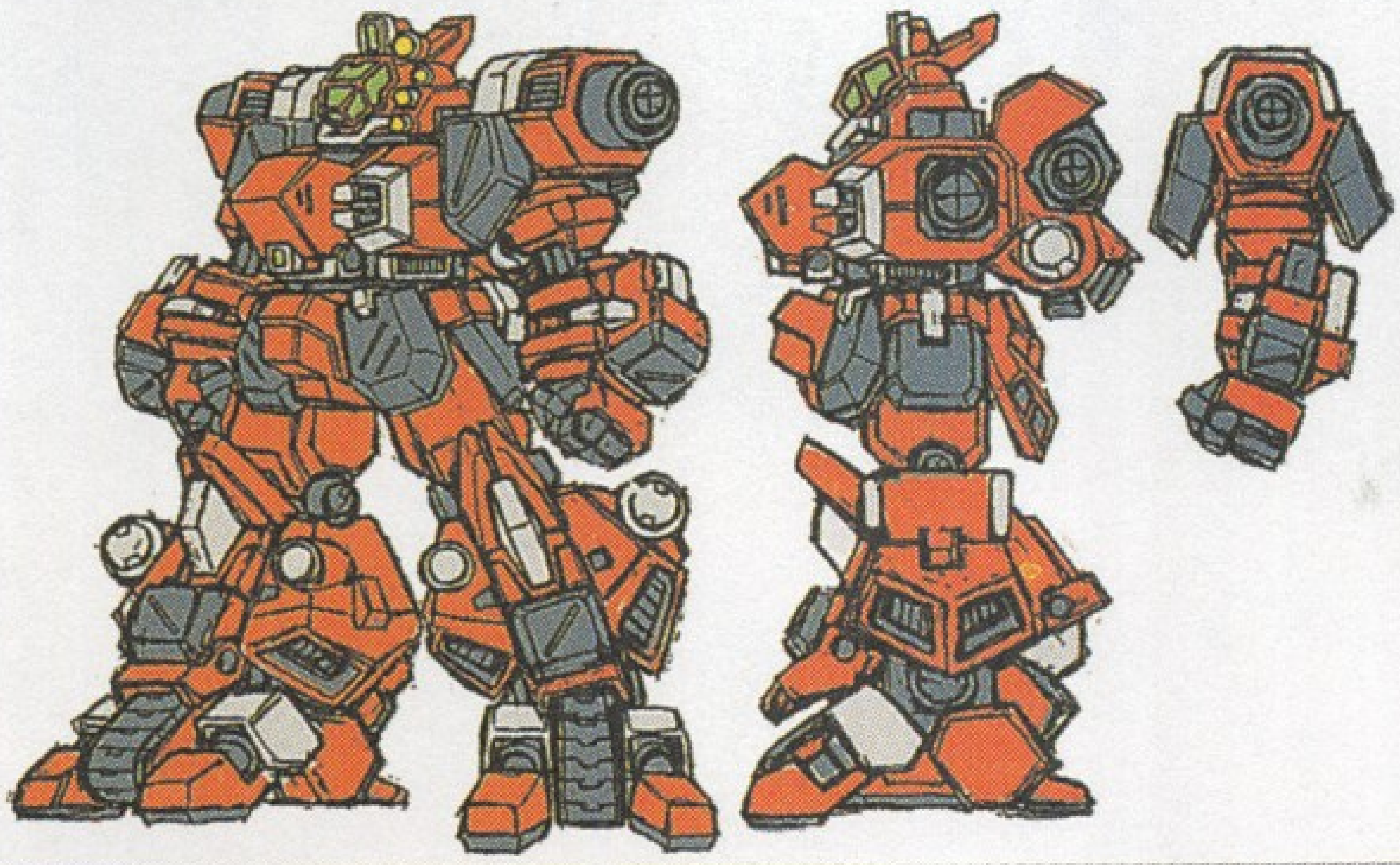


全武器、装备取下后的钢铁破坏神。

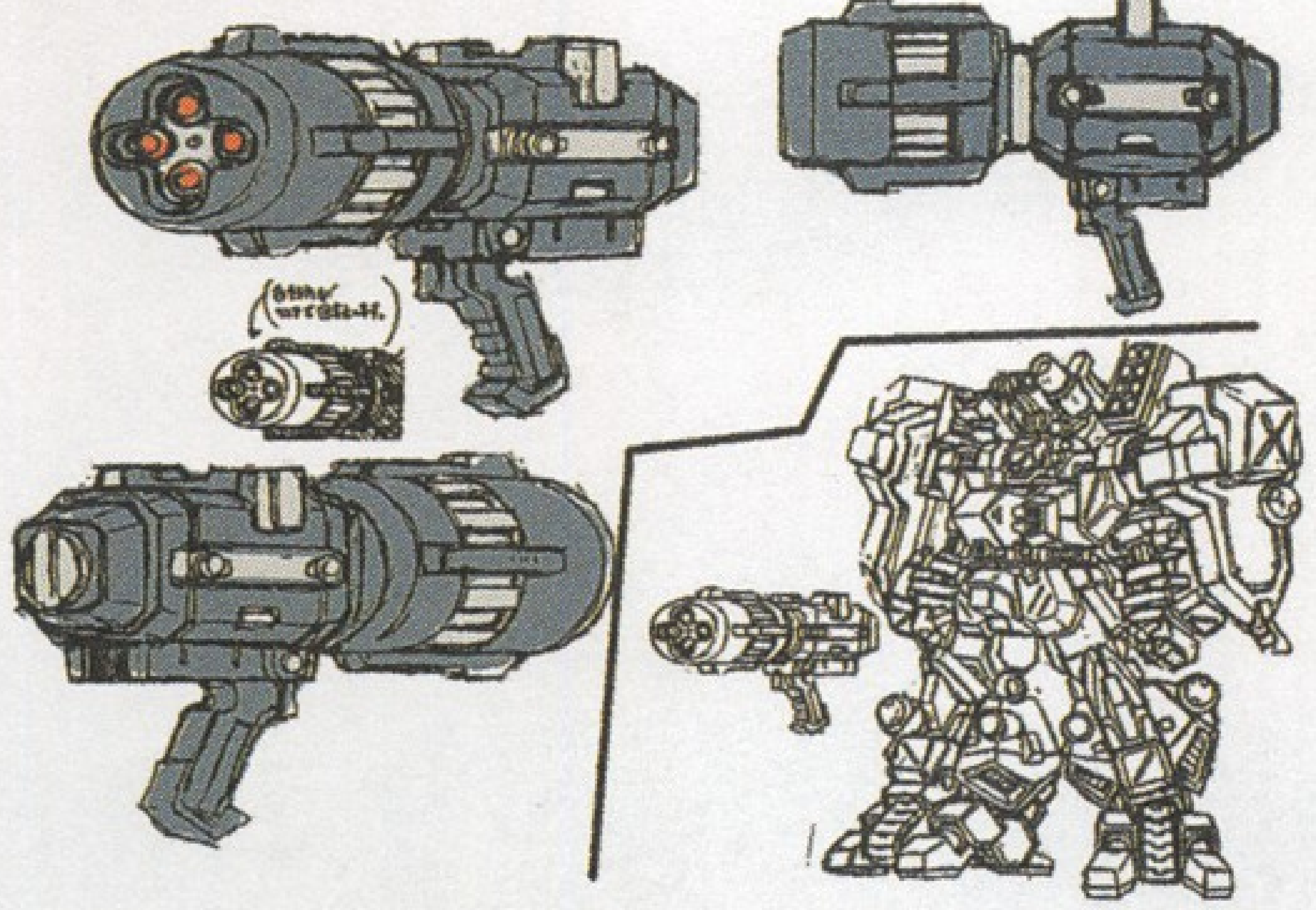


RGC-034
RAZANGRIFF

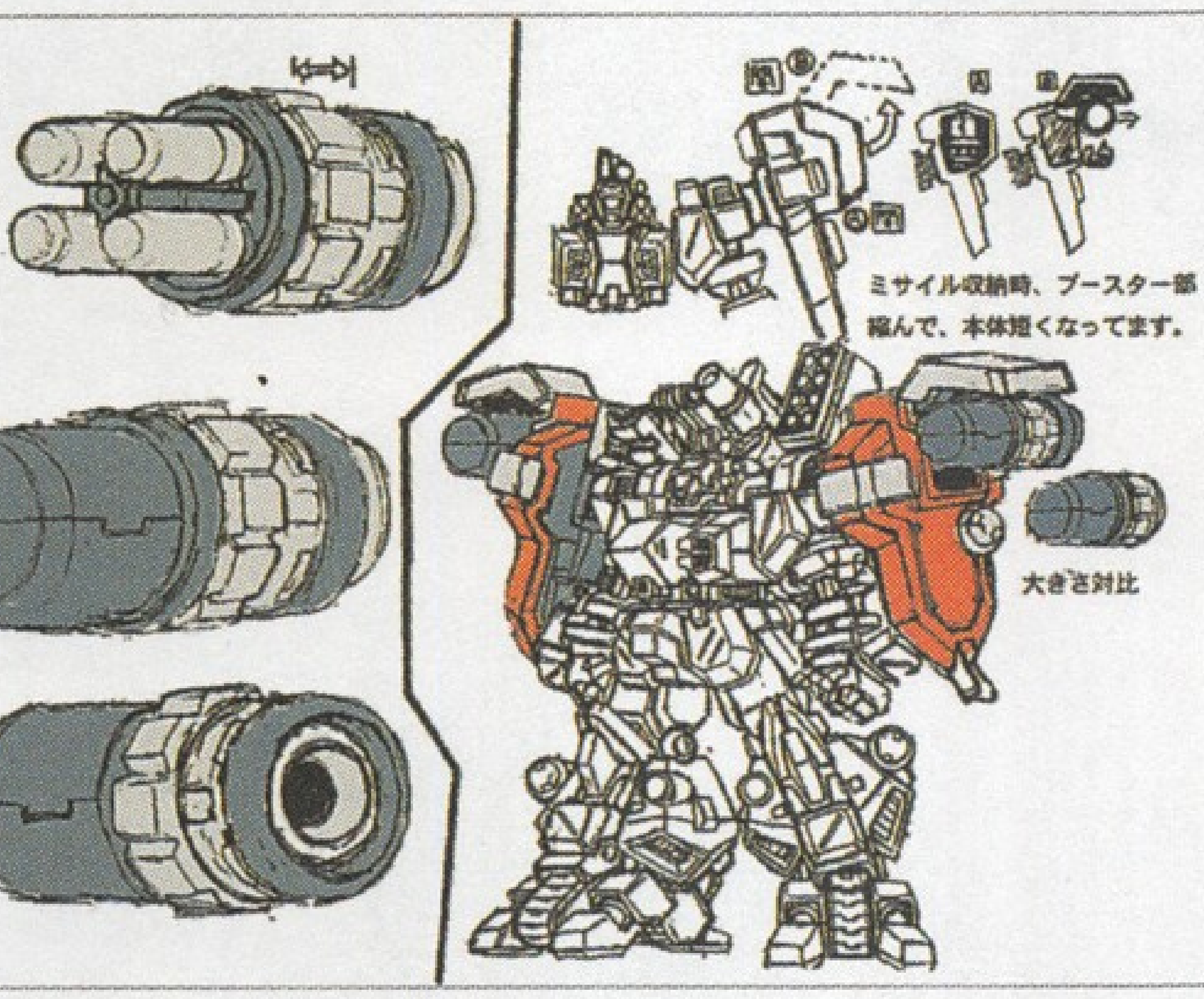
钢铁破坏神本体前、侧面图



直线形导弹发射器

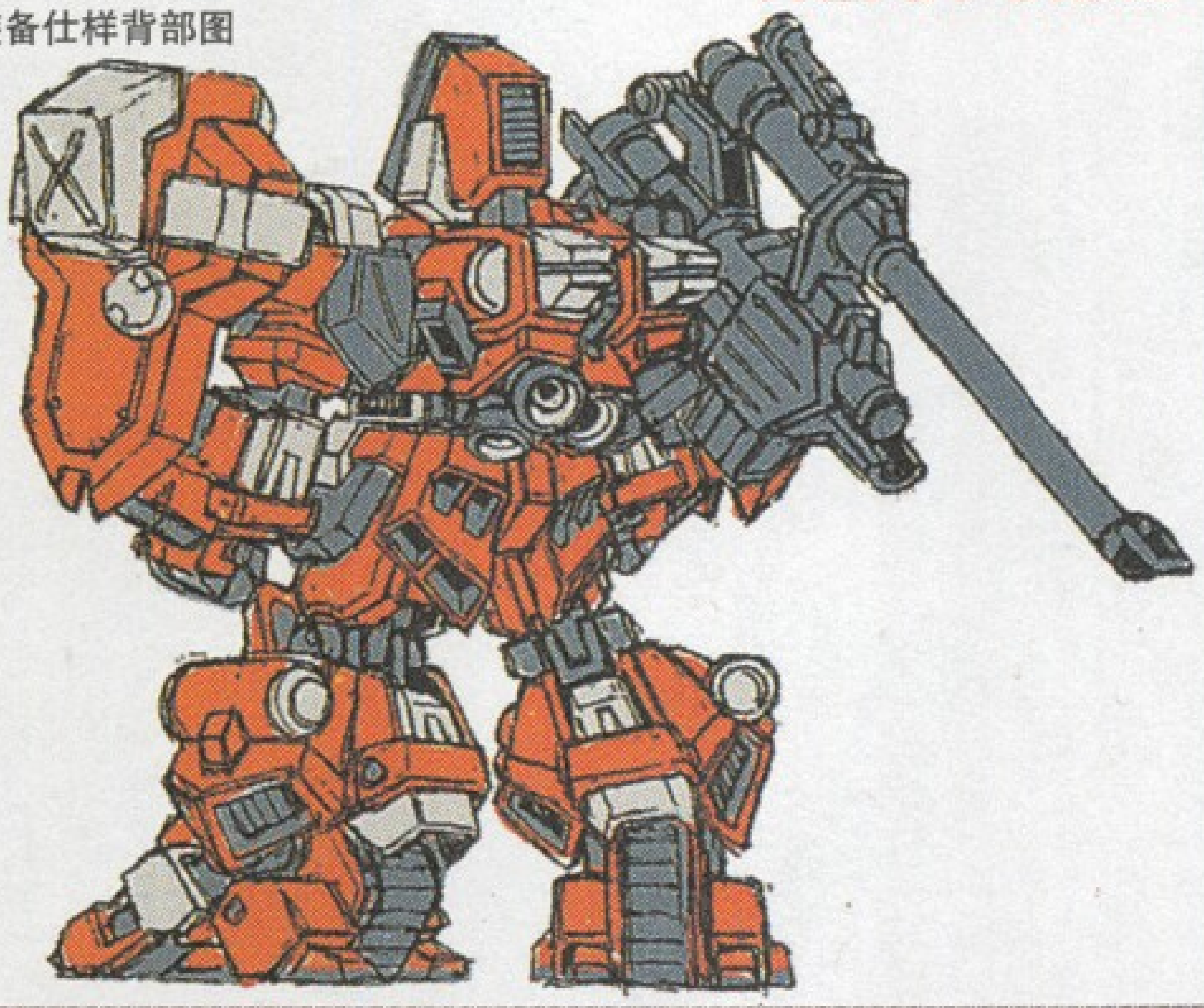


4连装导弹



REAR VIEW

钢铁破坏神装备仕样背部图

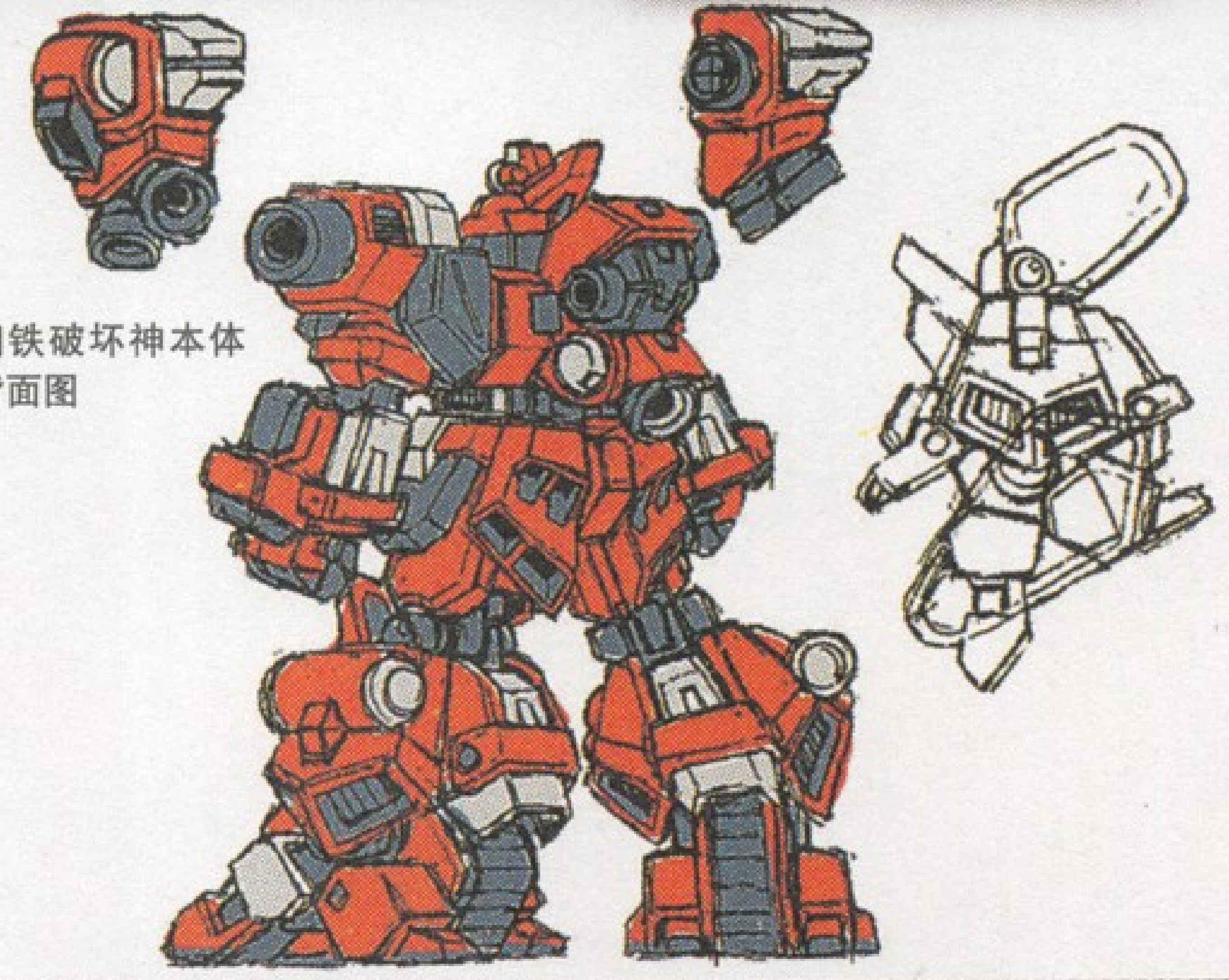


RGC-034钢铁破坏神

钢铁破坏神是陆战、炮击战专用的人型机动兵器。也被称作“34号”。此机体采用了量产型RGV-030的驱动系统以及基本动力源，并对炮击战能力与装甲厚度进行了大幅强化。除了厚重的装甲，钢铁破坏神还装备了“导弹干扰装置”以及“激光防护立场”，能够承受住各种武器的打击。

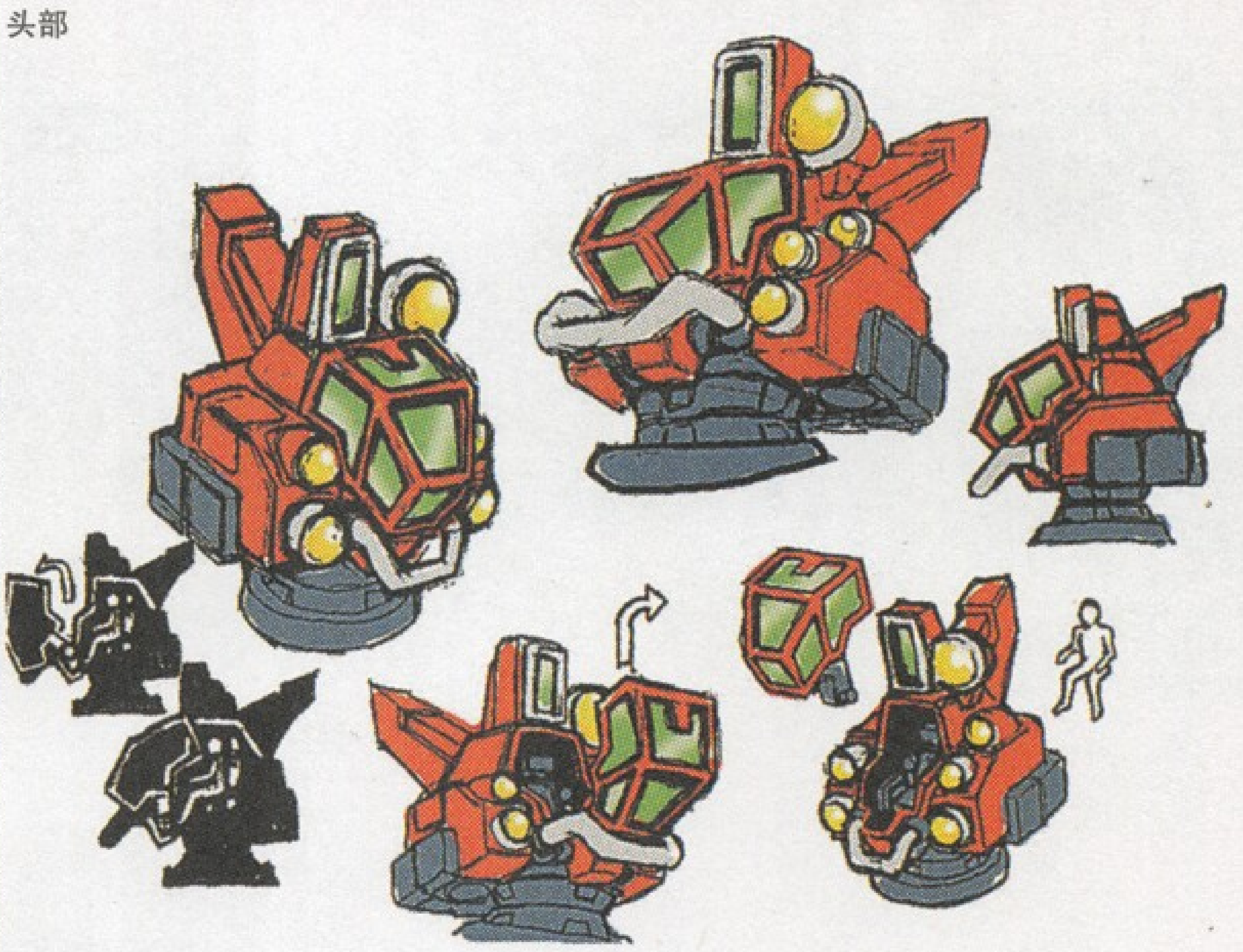
SPECIFICATIONS

型号	RGC-034	武装	钳子匕首
称呼	钢铁破坏神		4连装导弹
全高	20.6m		直线形导弹发射器
总重量	105.2t		8连装导弹折叠式实体加农炮

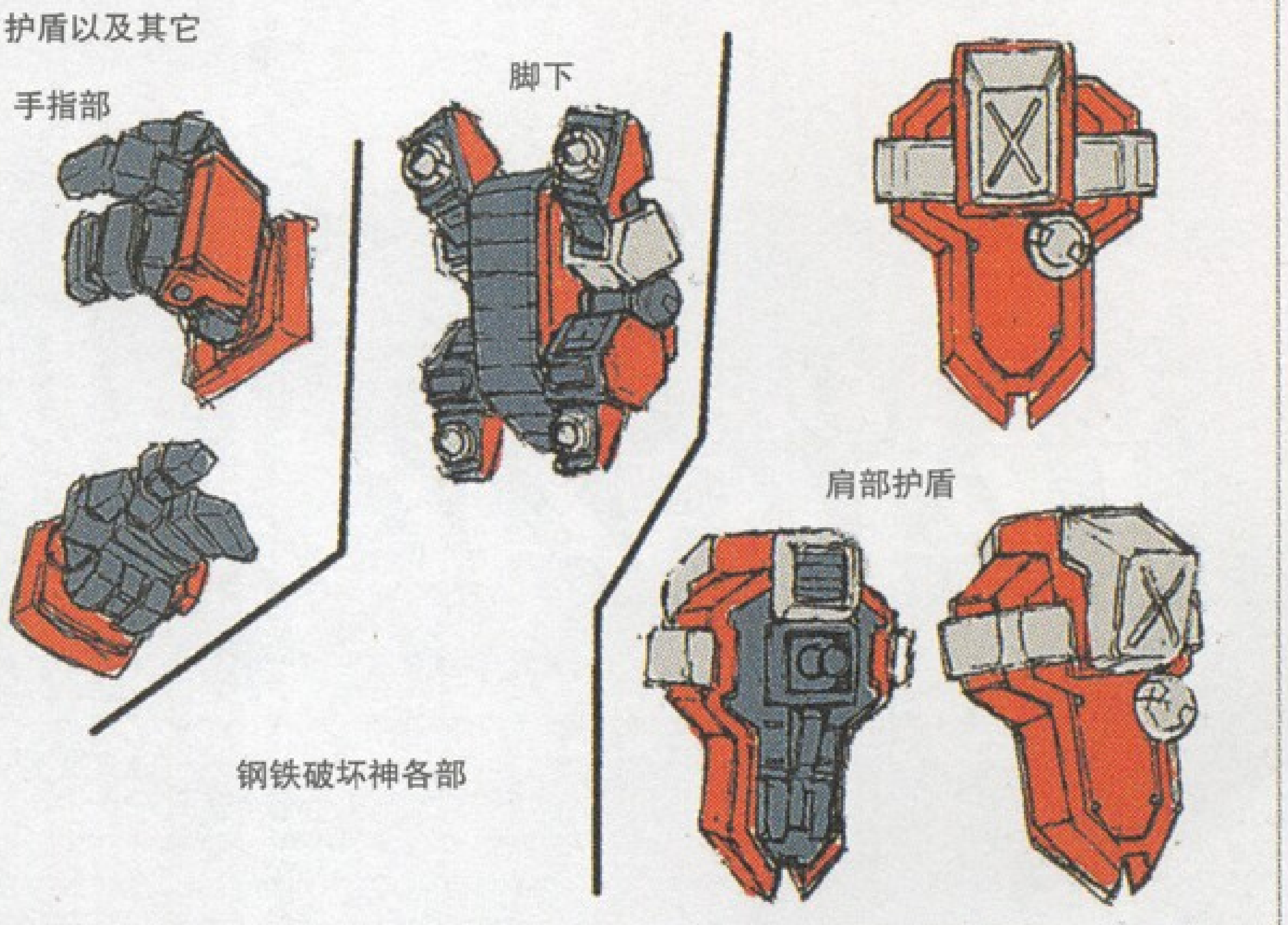


钢铁破坏神本体背面图

头部



护盾以及其它



VR-02 VAISAGA

VR-02高傲英雄
non-scale full action figure
sculpted by Noboru Ohashi "Zoukeimua/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

此机体也是《机战A》中的主角专用机之一。高傲英雄是以剑术攻击为主体的接近战专用特机（超级机器人）。其身上酷似斗篷状的装备，以及凶恶的眼神就好像是“黑骑士”一样。由此高傲英雄也成为了人气超高的机体。原型制作是由大桥升担任。直线与曲线的超复杂式设计，使本款作品完美的再现了原作中的造型。

VR-02
VAISAGA

non-scale full action figure
sculpted by Noboru Ohashi “Zoukeimua/VOLKS”
finished by Shoshin Murakawa “Virginal art/VOLKS”

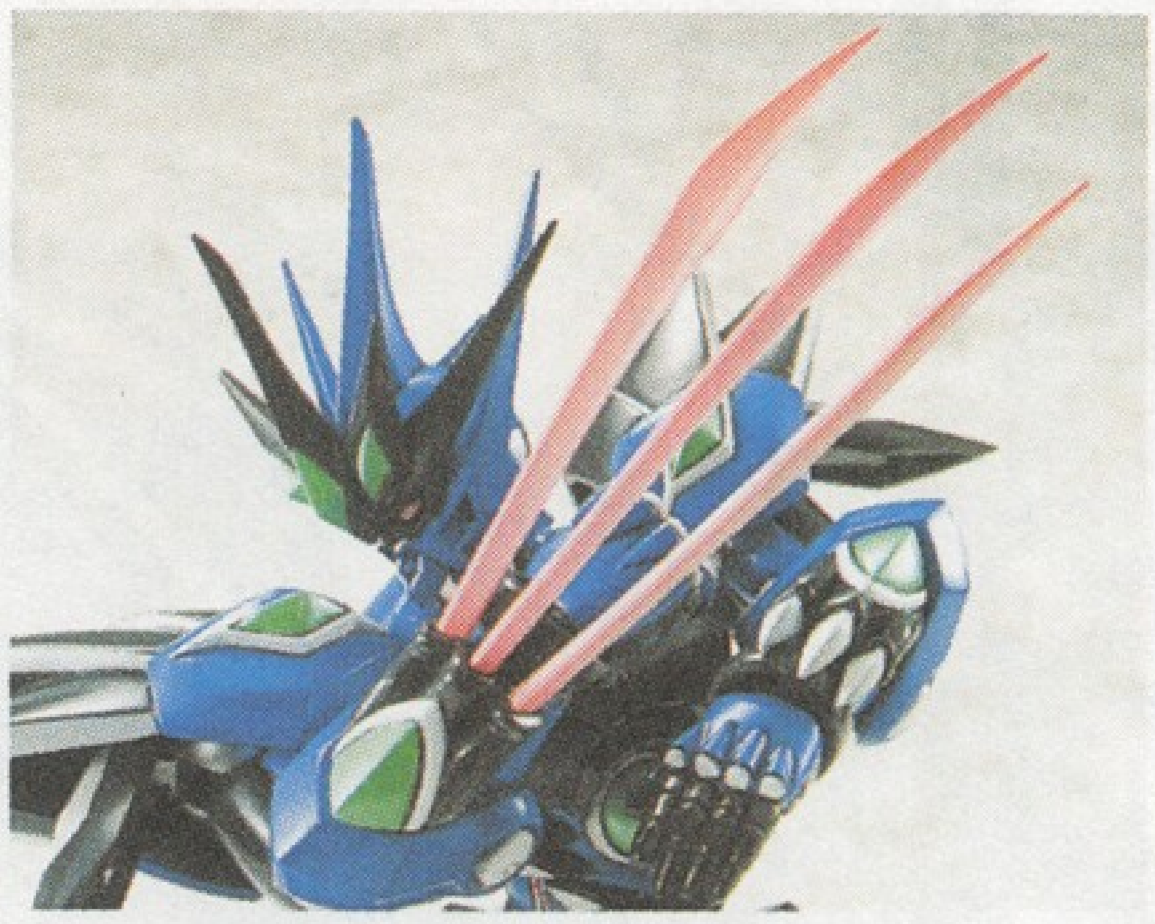
VR-02 VAISAGA

VR-02高傲英雄

可动式机器人模型 原型制作：大桥升（造型村/盒子） 后期制作：村川胜心 监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

直线形的甲胄与曲线形的肌肉，在高傲英雄身上这二者完美的组合在了一起。忠实于原作的立体化高傲英雄的股关节采用了与已经发售的夺魂者相同规格的球形关节，可动范围非常大。本款模型附属的武器也比较丰富，除了主武装“五大剑”以外，还有烈火刃、水流爪牙等。另外，随本款模型还会附赠手持三支烈火刃的手部零件等物品。

←作为高傲英雄的特征之一的斗篷，采用了布制设计，再现出了原作中的质感。并且还可以自由拆卸。



➡水流爪牙会附赠从手甲中伸出的样式与收纳之后的样式两种，可以根据造型进行更换。

⬅一般情况下见不到的脚部，也按照原作设定进行了修饰。

➡在原画设定中看不太清楚的胸部轮廓也是本款模型的亮点之一。还有，为了固定斗篷，还特殊制作了两块黄色的小型固定零件。

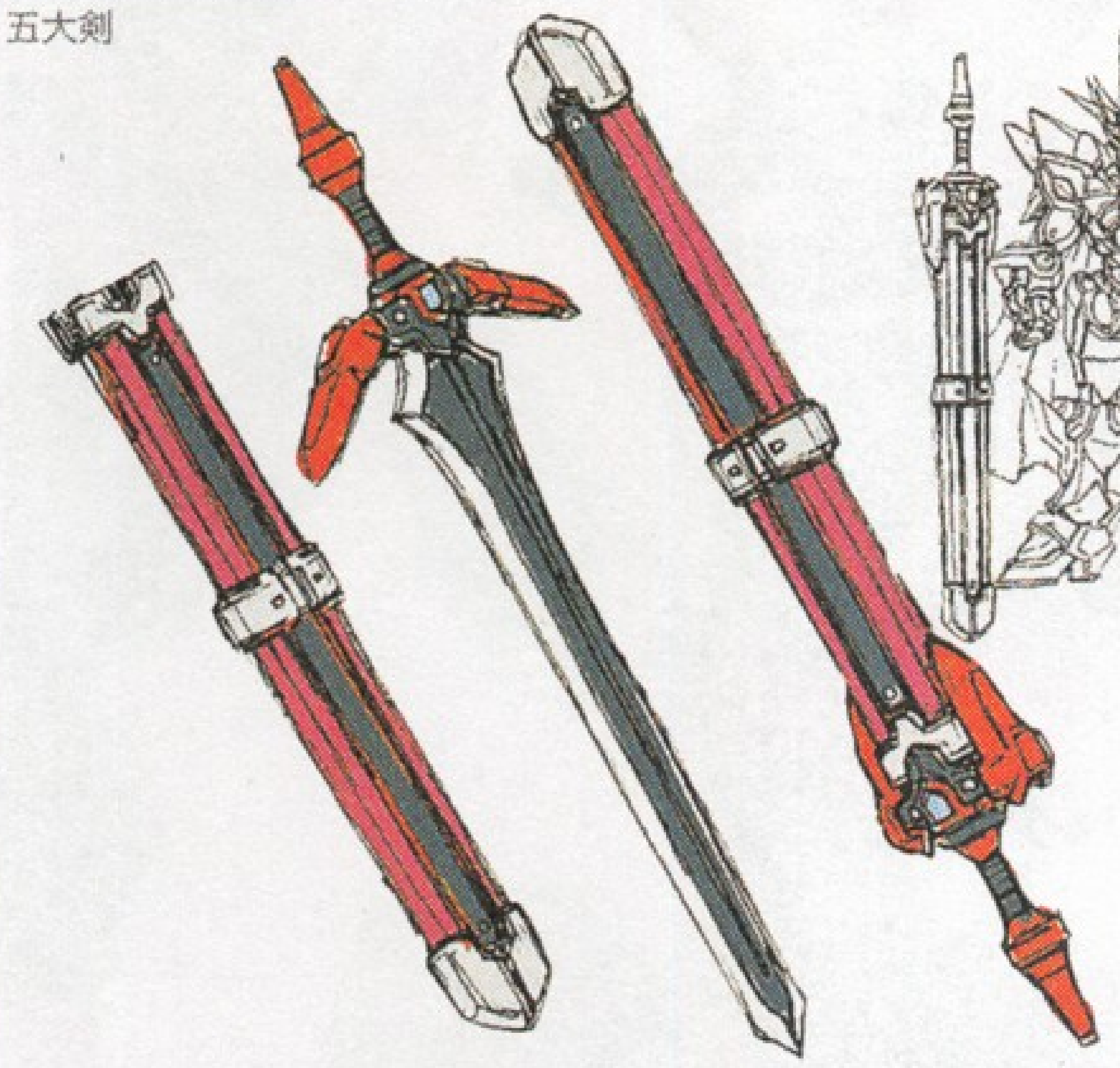
⬆高傲英雄的主武装“五大剑”配有专用的剑鞘，配合能够大范围活动的双臂，可以再现出原作中拔出剑时的经典造型。

VR-02 VAISAGA

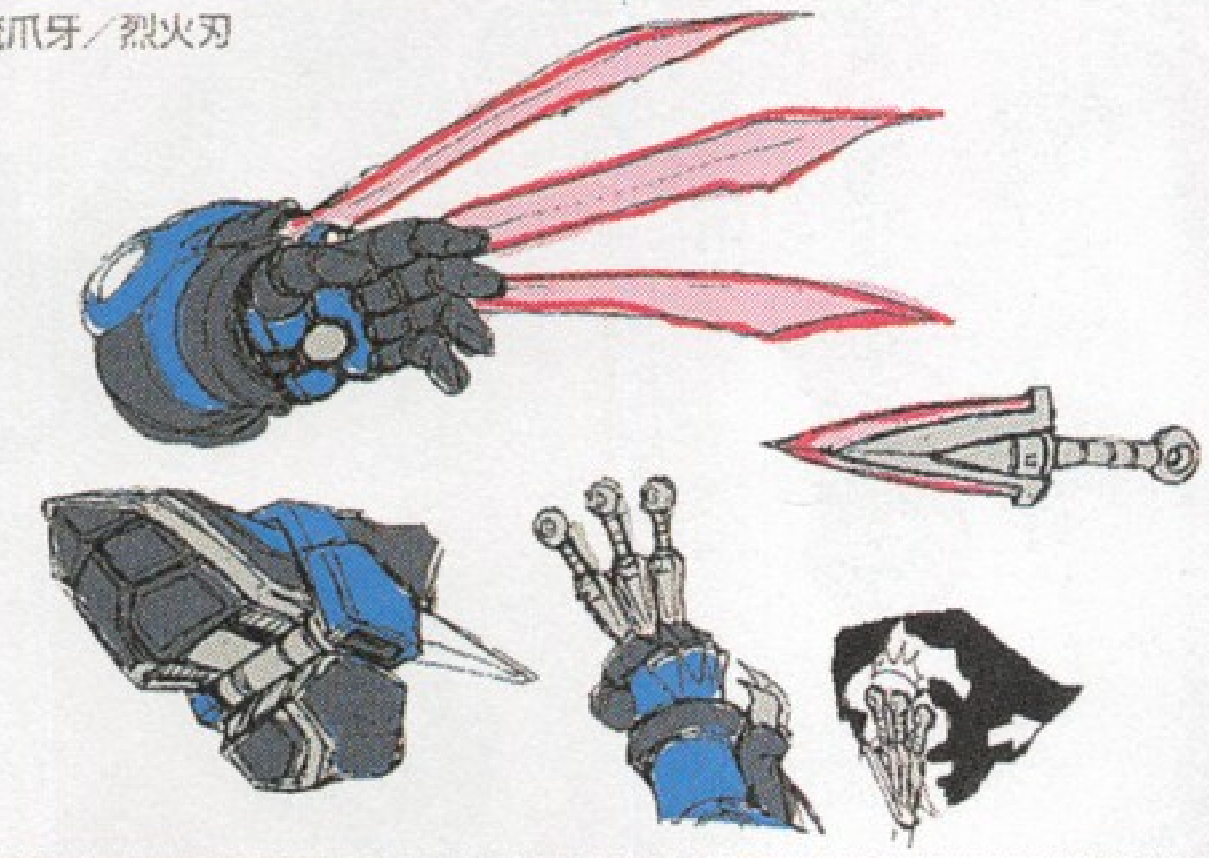
VR-02高傲英雄

高傲英雄是剑击战专用的特殊人型兵器。其内部搭载了可以将机师的想法直接转达给机体的“直接对应系统”。并装备了如“五大剑”之类的斩击武器。高傲英雄背部的斗篷也是护盾的一种，斗篷上附有可以反弹激光武器的特殊涂层。从此机体与夺魂者相似的骨骼构造上就能看出，二者是在同一时期完成开发的。但是，高傲英雄并没有搭载与夺魂者相同的“直接动作连接系统”，而是搭载了上述的“直接对应系统”。从机体的反应速度以及同步率上来说，高傲英雄不如夺魂者，但由于高傲英雄的推进装置得到了大幅强化，在最大出力的速度上要比夺魂者强。

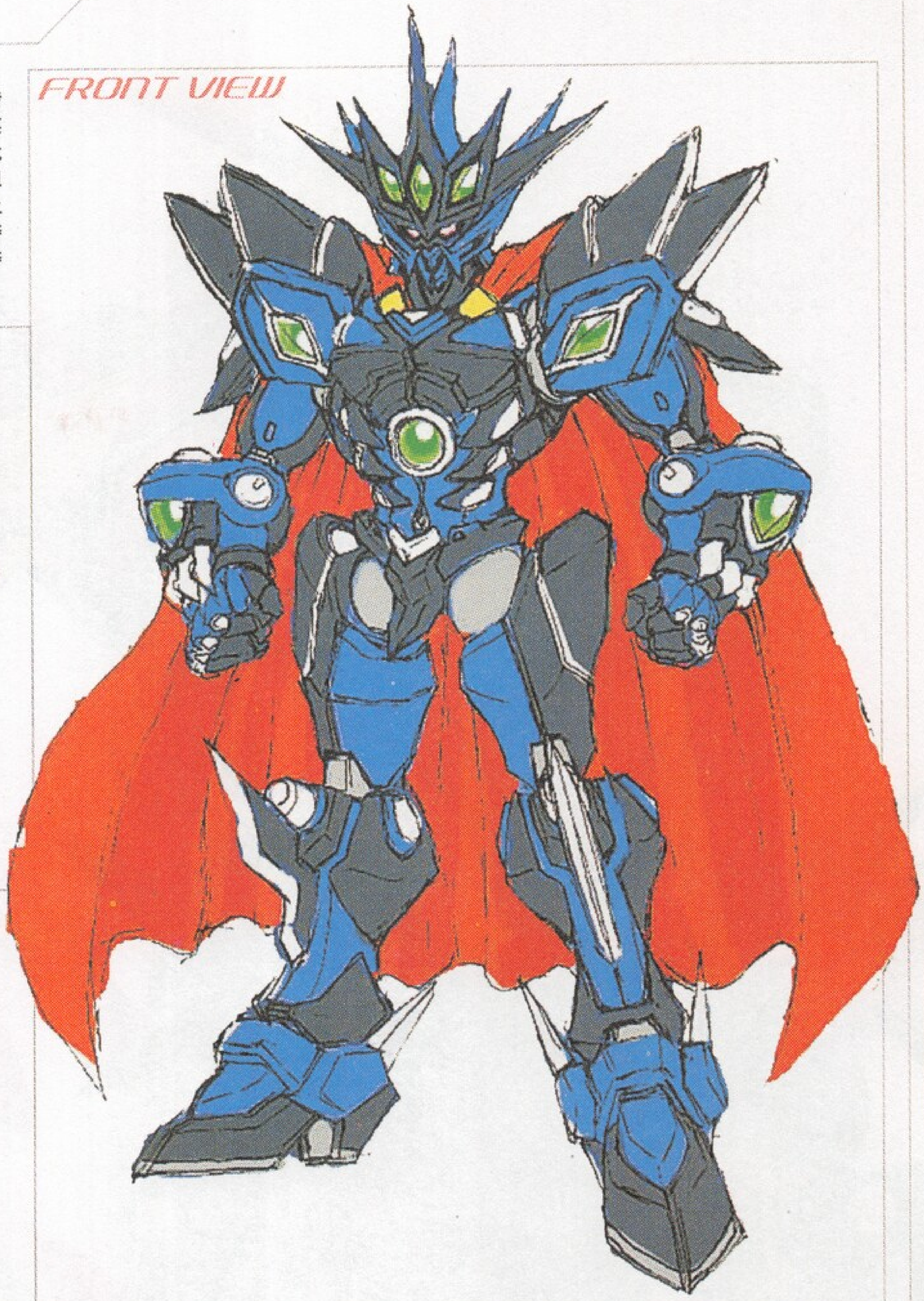
五大剑



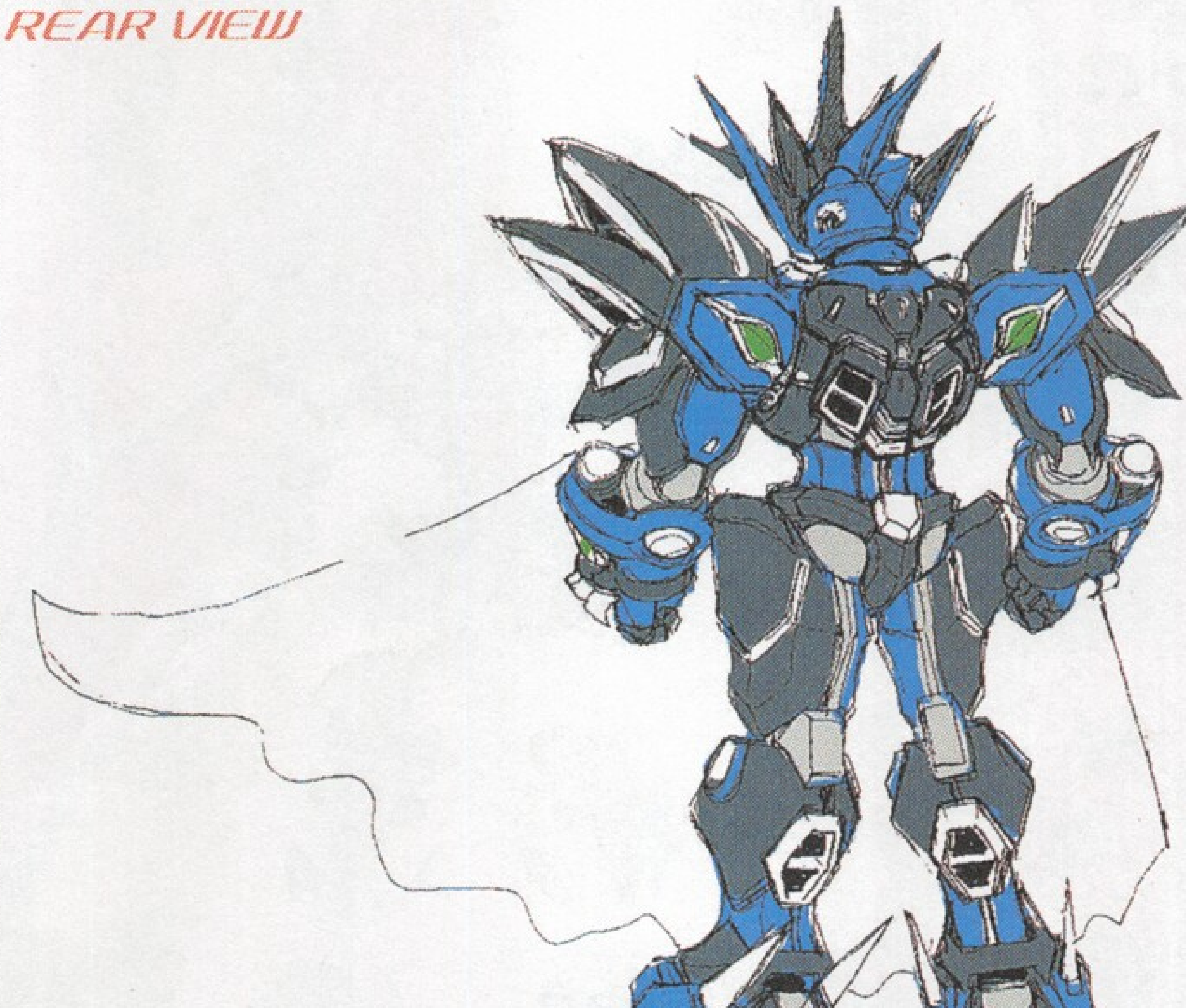
水流爪牙／烈火刃



FRONT VIEW



REAR VIEW



SPECIFICATIONS

型号	VR-02	武装	烈火刃
称呼	高傲英雄		水流爪牙
全高	43.9m		五大剑
总重量	130.8t		

頭部

实际大小的比较

在《机战OG》系列的游戏中，从比例上看，无论什么机体都大同小异，看不出差别。但看到真实比例的这些机体后，大家就能够轻易的分辨出真实系与超级系了……本图中所使用的机体模型全部为按照原作设定比例制作的，但在这些模型的制作过程中并没有采用相对应“全高”而是统一采用了“头顶高”……所以，如果本图中的比较会与按照机体全高进行比较的结果有一定的差异。下面就请大家来感受一下不同机体间的差异吧。

[スーパーロボット大戦OG ディバイン・ウォーズ]

SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATION

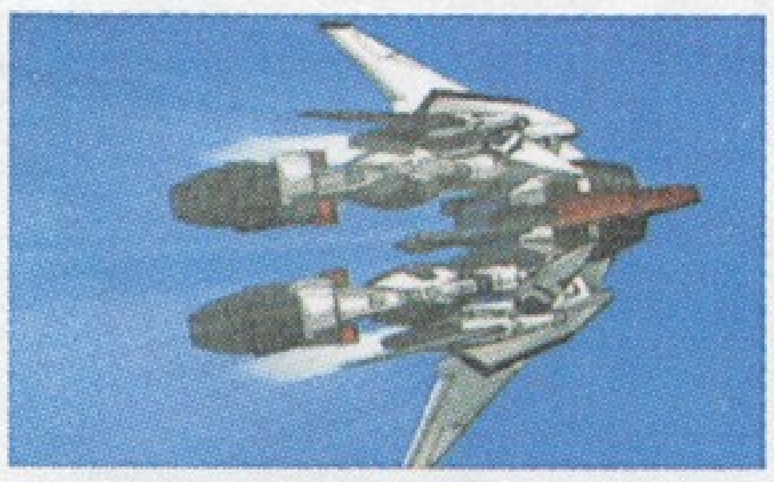
DIVINE WARS

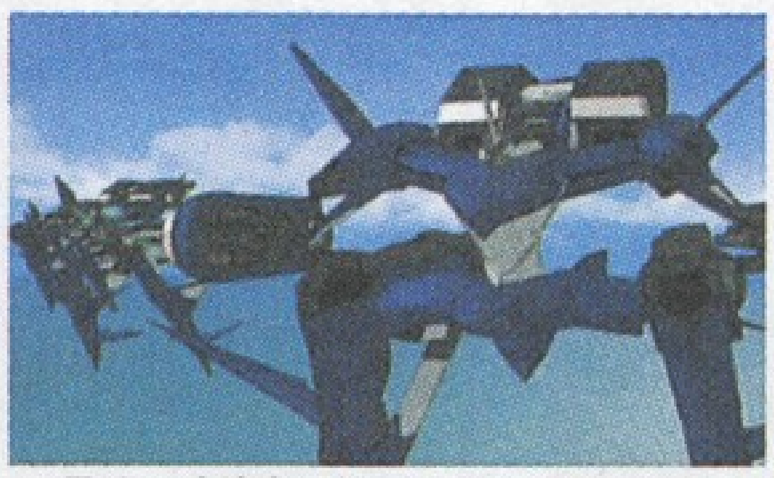
OG动画读解 最终回

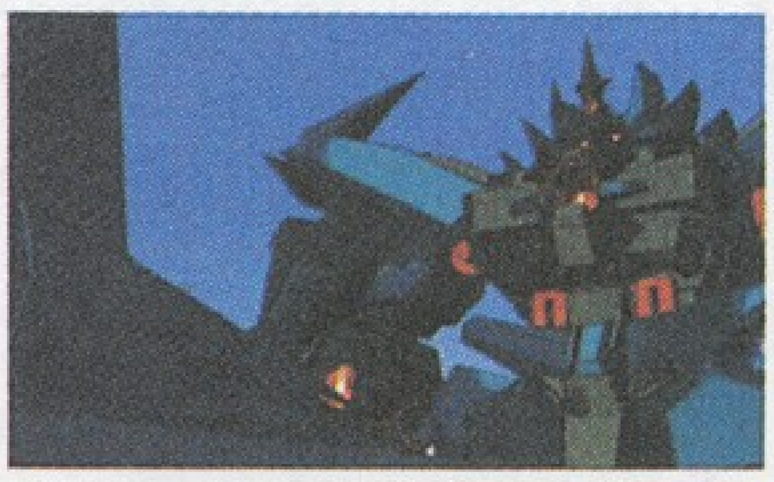
白河愁的古兰森出现！！正树的选择究竟是？

STAGE 11 正树的选择

迷之人型机动兵器“赛巴斯塔”的机师“安藤正树”的目标是身在DC本基地“冥王岛”。看中了赛巴斯塔那超强的战斗能力的英格拉姆以双方的目的地是相同的为理由，劝说正树加入。正在这时，钢号受到了敌方ACE部队“特罗伊小队”的攻击……在经过一番激战之后，敌方的阵营中出现了白河愁的专用机“古兰森”的身影……


由于是在海上的战斗，隆盛驾驶着猛禽的空战型出击了。接下来将会上演一场空中大战。


卫星殖民地统合军的ACE部队“特罗伊”小队将枪口瞄向了钢号。在熟练使用宇宙里昂的特罗伊小队的猛攻下，钢号的PT部队陷入了苦战之中。


正在此时，白河愁驾驶着究极机体“古兰森”来到了混战的现场。同时，特罗伊小队退出了战斗区域……

特罗伊小队中的美女机师“雷欧娜”是SRX小队中“莱迪斯”的表妹。在战斗中相遇的两人分别打开了通信器，开始交谈。

看到对于同样视DC为敌对势力的正树，英格拉姆提出了相互协力建议，邀请正树留在钢号上。但是，正树并没有立即做出回答。

在战场之上，白河愁竟然向钢号的战士们做起自我介绍来……他究竟是出于什么目的而来到这里的呢？

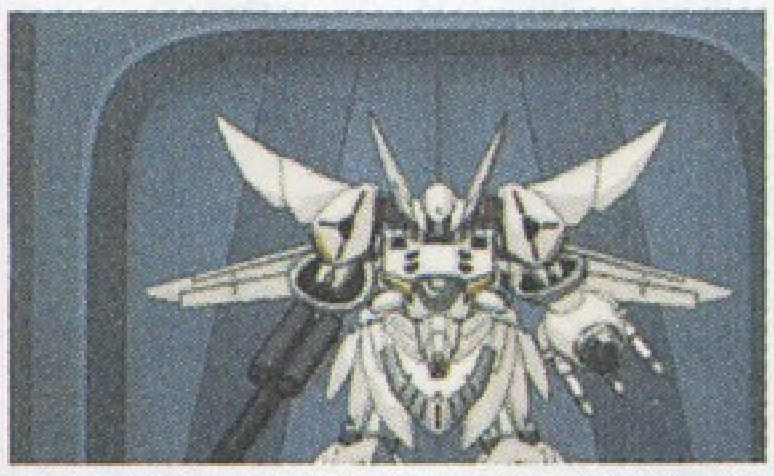
莱迪斯驾驶的守森者与雷欧娜驾驶的宇宙里昂在相互对峙的同时，两人也在激烈的交谈着。但两人的意见始终不能统一……

担心着正树身体的楠叶，亲手制作了“营养饮料”。这“营养饮料”……虽然有效果，但是味道却……

在前次战斗时体力透支的赛巴斯塔的机师安藤正树，被钢号所救。在医务室中，正树渐渐恢复了知觉。

被DC利用的谅斗！得知实情后他的决定是！？

STAGE 12 陷阱


驾驶着彩专用的亡灵MK2TT型出击的李欧。作为念动力者专用机体的TT型，她真的能够驾驶吗？

在钢号上担任舰内工作人员的李欧，原本就是想要当PT机师的……在模拟训练中得到了伊鲁姆的夸奖后，她十分的高兴。

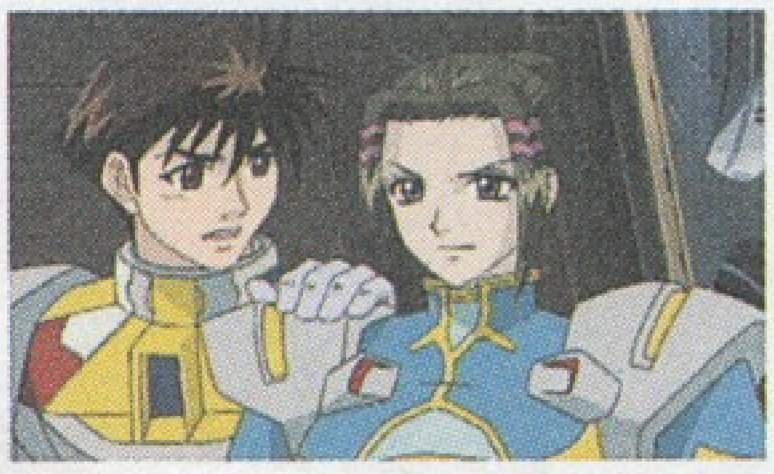
DC前锋部队的队长——托马斯·普拉特。将谅斗当作是一个道具，想要利用他来对付钢号……是个非常阴险的人。

机体被击落后，谅斗成为了钢号的俘虏。这时，被遗弃在海上的谅斗搭乘的里昂发生了爆炸。由此谅斗也明白了自己是被当作道具来利用的。

托马斯·普拉特专用的卡里昂。机动性超越普通里昂数倍的卡里昂，成为了钢号PT部队的强敌。

紧急出击命令！！英格拉姆命令李欧代替彩，使用亡灵MK2TT型出击。英格拉姆的真正意图究竟是……

被DC当作棋子利用了的冰川谅斗。性格温顺的他，对于DC的主张和实行手段产生了疑问。


被DC不择手段的做法激怒了的李欧。当谅斗得知自己被DC利用后心里也受到了极大的冲击。

正树的赛巴斯塔也参加了战斗。钢号的PT部队在与托马斯率领的AM部队进行了一番激战后，最终还是将其成功击破。

正在钢号舰内进行T-LINK系统（念动力感知增幅装置）测试的彩，由于体力不知昏了过去。与此同时，DC方面派出了托马斯·普拉特率领AM部队对钢号发动了进攻。在敌方的阵营中出现了与隆盛、天山相同，在对战型机器人动作游戏PT大赛中出场的冰川谅斗的身影。被DC当作棋子利用了的冰川谅斗，实际上是个非常讨厌战争的人。

与宿敌天山的再会！隆盛这次能否战胜他呢！？

STAGE 13 决战的预兆

联邦军的输送机在与钢号合流的路上遭到了托马斯与天山等人驾驶的AM的袭击。为了救助输送机，钢号的PT部队出击了。在激烈的战斗中，隆盛与天山两个人又再次重逢了……面对天山压倒性的实力，隆盛与拉托尼二人陷入了苦战中……最终，隆盛究竟能否战胜天山呢……？

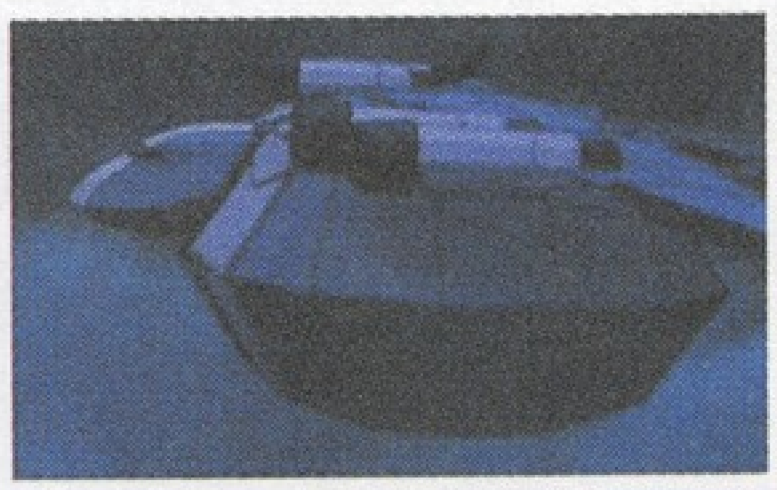
由于没有时间换衣服，拉托尼只好穿着“女仆装”坐进了驾驶舱里。战斗时，被天山的话引出了过去的记忆，而陷入到了危机之中。

基里亚姆所搭乘的运输机，在与钢号合流之前遭到了敌方以天山为首的AM部队的攻击。得知此消息后，钢号的PT小队紧急发进……

面对半玩游戏般的就将拉托尼逼入绝境的天山，隆盛的怒火彻底爆发了！这场姻缘的对决，再次在深夜的太平洋之上开始了。

再次出现在隆盛等人面前的天山。隆盛与天山两人终于在真实的战场之上展开了殊死的激斗。

作为战俘，受到了审问的谅斗。他始终都对DC的作风持有强烈的疑问。



联邦军派出了一艘大型运输舰“雷迪巴多”前去支援钢号。运输舰从联邦政府的本部日内瓦直奔钢号而去。

隆盛驾驶猛禽变形成PT形态后，对天山驾驶的巴雷里昂发出了必杀一击。

被卡内特强行换上女仆装的拉托尼。看到自己新装束的她害羞的跑了出去，恰巧此时又在通道中撞上了隆盛等人……

联邦军情报部的基里亚姆少佐也搭乘上了“雷迪巴多”号，他这次的目的是前往钢号上，向众人传达重要的作战任务。

联邦军的秘策发动！！最终决战之日，终于到来！

STAGE 14 作战代号“外部灾难”

在经过上次作战行动之后，卫星殖民地统合军成功的掌握了宇宙中的控制权。现在，做为统合军总司令的玛雅・V・布兰休泰因，正率领主力舰队向地球联邦政府的本部——日内瓦展开大规模的降下作战。与此同时，钢号与飞龙改合流之后，也火速的奔向了新的战场，展开迎击卫星殖民地统合军的防卫战。最终，钢号与飞龙改能否成功完成任务，击破卫星殖民地统合军的舰队吗？史无前例的大规模舰队战即将开始！！

向总司令玛雅报告钢号与飞龙改动向的莉莉。决战的时刻已经临近。

在异常激烈的战斗中，统合军的母舰“伟大之魂”号被击沉。莱迪斯驾驶着守森者面对着“伟大之魂”号的舰桥，与父亲玛雅诀别！

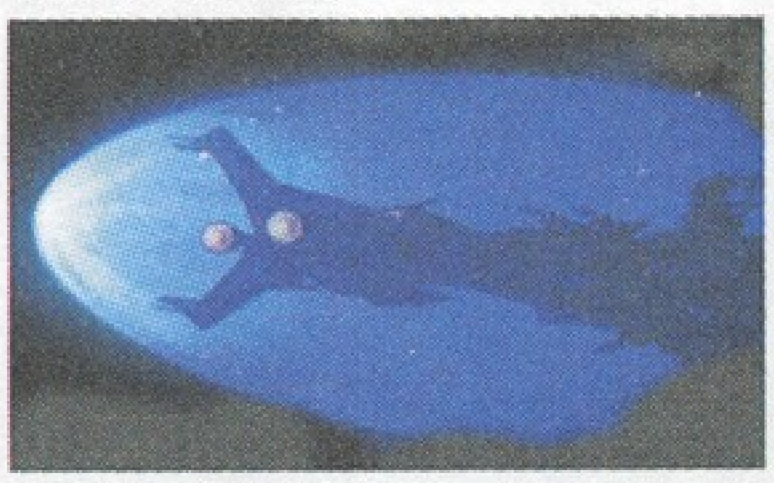
在钢号与飞龙改的前方，出现了手持巨大斩舰刀的古伦伽斯特零式。钢号与飞龙改上的全体人员被震惊了。

在这一战中，玛雅赌上了性命也要贯彻自己的理念。为了守护地球与人类，他勇敢的选择了这条不归之路。

迎击战中做为重要一环超级系机体“巨盾”。此机体正如其名，将成为守护飞龙改的强力护盾。

为了救出在作战中被地球重力所拖下大气层的莱迪斯驾驶的守森者，隆盛驾驶着猛禽急忙追了上去。

曾经为ATX小队队长的曾伽少佐，如今以统合军主力大将的身份，将斩舰刀指向了过去的战友——钢号与飞龙改。



钢号使用了新型的防御立场，向卫星殖民地统合军展开了突击。最终之战的序幕就此拉开。

与拉达一起进行“巨盾”调整的真宫寺佑。无视拉达的建议，佑擅自做主进行调整。

单独奔向DC本基地的钢号 特罗尼·巨型加农炮蓄势待发！！

STAGE 15 从天而降的一击

使用R-1的飞行模式——R-WING进行战斗的隆盛。被天山赶入绝境的他，果断的决定了对策。

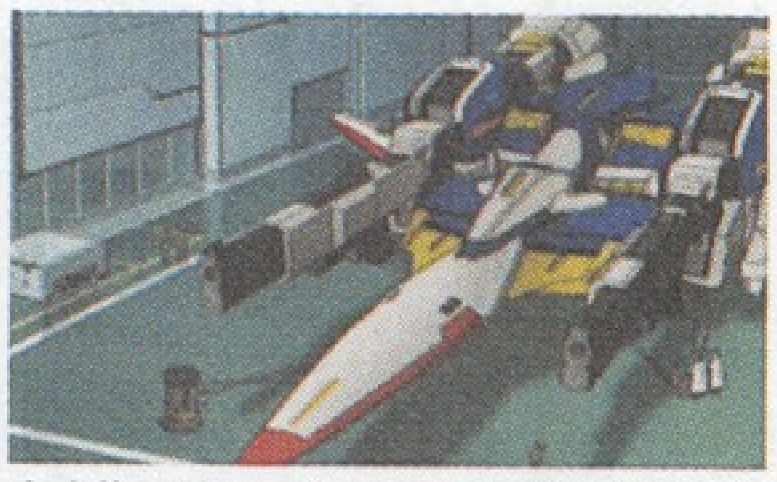
大气圈降下成功的钢号。最终之战的序幕终于拉开。ATX小队的古铁正在使用加速器发进……

在上次的战斗中飞龙改受到了较大的损伤，其舰载的PT也都转移到了钢号上。就这样，钢号单独发起了对DC本基地的强袭作战。

黑钢号为了迫使钢号的行进路线变更，使用了强行突击。为了发射特罗尼·巨型加农炮而不能打开防御立场的钢号的命运究竟会……?

没有遵守与大宫创博士的约定，而强行变形成PT形态的R-1。变形后，隆盛是否能够击倒天山驾驶的卡里昂呢

ATX小队的白骑士。由于此机体装备了特拉斯引擎，所以不仅实现了单独飞行还获得了优秀的空战能力。



在决战之前，隆盛一再的恳求使用R-1出击，而开发者大宫创博士对调整不完全的R-1感到很担心。

钢号单独突破了大气圈成功降下后，变直奔DC的本基地而去。并决定在超高空使用舰首的特罗尼·巨型加农炮直击DC的本基地。做为最后王牌的钢号舰首炮“特罗尼·巨型加农炮”在发射前需要一定的能量补充时间。在这段时间内钢号会处于防御不能的状态……为了守护钢号，隆盛等人与天佩斯特所率领的AM部队展开了激战。而恰好在此时，由艾鲁扎姆担任舰长的宇宙诺亚级第三号母舰黑钢号出现在了钢号的前方……最终，隆盛等人能否再次成功守护住钢号呢?

基里亚姆少佐驾驶的黑色亡灵也出击了。这架机体是PT史上的第一架完成型机体，名副其实的原型机。

COLUMN

作战代号“外部灾难”

拥有地球圈半数以上宇宙战力的卫星殖民地统合军，在DC的呼应下向地球联邦政府竖起了反旗，同时也就意味着地球联邦军失去了宇宙方面的控制权。于是就形成了这种DC与卫星殖民地统合军共同对付联邦政府的恶性局面。

随之而来的便是由卫星殖民地统合军发动的一项军事作战——从卫星轨道上让大量的AM降下，直接占领地球联邦政府的本部日内瓦。

为了对抗从卫星艾鲁皮斯出发的卫星殖民地统合军主力舰队，联邦军统合参谋本部的诺曼·斯雷少将，制定了一项大胆的作战。

作战的名字就是——“外部灾难”。此作战分为两个阶段，第一阶段的目的是让钢号与飞龙改两艘精锐战舰联合，对卫星殖民地统合军的主力舰队发动强袭，将其旗舰“伟大之魂”与降下部队一同击破。看似是个非常愚蠢的作战，但是联邦方面却有着制胜的法宝——特拉斯引擎！搭载了超大型特拉斯引擎的钢号与飞龙改，将特拉斯引擎开至最大后，可以展开一种类似防护立场的加速用屏障。在这种状态下钢号与飞龙改的速度可以远远超越普通的高速型宇宙战舰。还有，卫星殖民地方面并没有同样搭载了超大型特拉斯引擎的母舰。

于是，飞龙改赶在了统合军的AM部队突入大气圈之前对其发动的突袭。其实，飞龙改的作战目的是将自己当做诱饵，来吸引统合军主力舰队的攻击，为钢号争取时间……另一方面，落后于飞龙改的钢号，在修正突入大气层的轨道的同时，也在为王牌武器积蓄能量。最终，钢号使用舰首特罗尼·巨型加农炮成功的将统合军的降下部队全部歼灭。

在此之后，由于飞龙改的损伤程度比较大，已经不可能继续进行下面的作战，钢号只好独自展开了“外部灾难”作战的第二阶段——从超高空使用舰首特罗尼·巨型加农炮对DC本基地进行直接攻击。但是，DC方面也派出了与钢号同属于宇宙诺亚级的母舰黑钢号来迎击。由于受到了黑钢号的阻击，钢号的作战计划也出现了误差……临时改变作战方案的钢号，投入了全部的战力，发动了对DC本基地最后的突击。

钢号

通过使用搭载的大型特拉斯引擎，展开特殊的立场进行超高速移动。并且拥有一击即可将大型战舰粉碎的舰首特罗尼·巨型加农炮。可以说拥有联邦军最强实力的钢号才是唯一有可能成功完成“外部灾难”作战任务的母舰。

《地球圈防卫计划》的提出者诺曼斯雷少将。提议发动“外部灾难”作战的人也是他。

钢号从超高空发出的舰首特罗尼·巨型加农炮将DC本基地的对空防御完全消灭，之后就看PT部队能否迅速的成功制压了。

神圣十字军

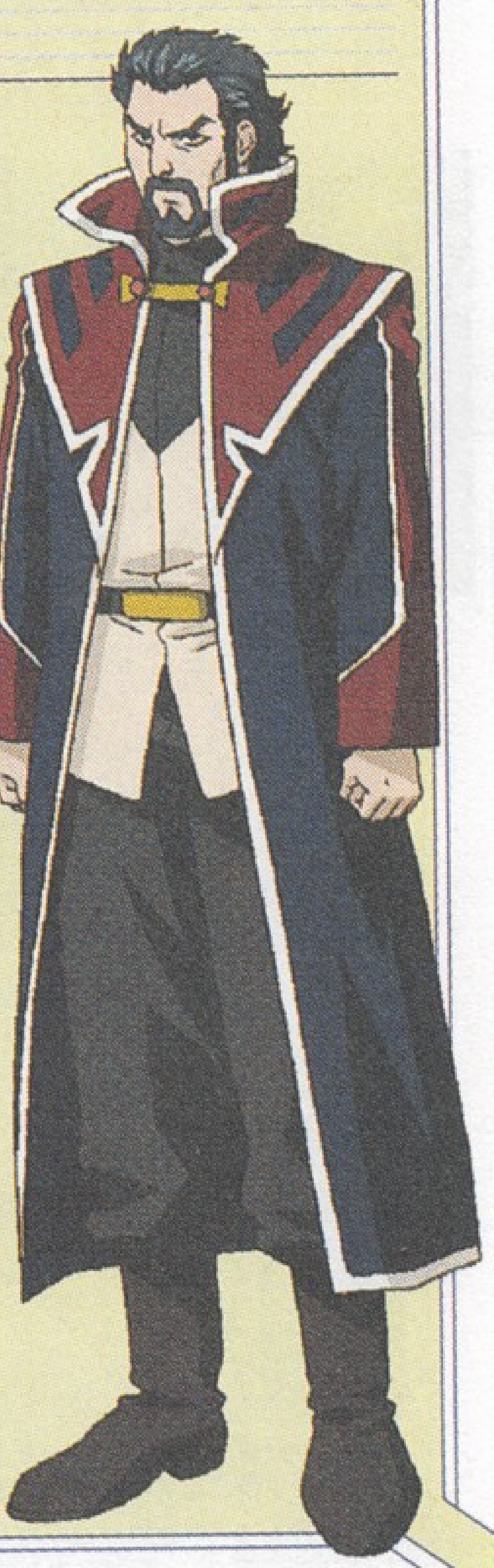
比安·索鲁达克博士组成神圣十字军的真正理由虽然比较偏激，但还是为了从异星人的威胁中守护人类。身为EOTI机构的最高负责人，带领高级科学家们对“陨石3号”进行解析作业的比安博士是最先认识到来自异星人威胁的人。他将地球将会受到异星人侵略的实事汇报给了地球联邦政府。但是，联邦政府并没有听取比安博士的意见，而采用了与之相反的政策——展开了与异星人的和谈。比安博士非常清楚的知道，拥有比地球先进的科学技术的异星人决不会永远采用与地球人同等的立场来进行交涉。他们早晚会向地球上的人类伸出魔手……

在南极大陆上秘密进行的联邦政府与异星人的会谈中，白河愁驾驶着古兰森对会场进行了袭击，成功阻止了两方的接触。但即便是这样，联邦政府也还是不思悔改……比安博士在经过一番考虑后认为，决不能将地球的未来交给如此软弱的地球联邦政府！于是，神圣十字军诞生了。DC的目的就是要建立起可以守护地球的强大军事力量，将束缚人类的威胁——异星人彻底的击倒。

但是，比安博士与赞同他意见的卫星殖民地统合军总司令玛雅·V·布兰休泰因联合发动的这场“DC战争”，可以说是一把双刃剑。将自己假想为人类的敌人，并进行一场“模拟战”，让一直以来习惯了和平的人们切身的意识到自己正处于危机之中的实事……但这一举动也会增加由地球人之间的内战而带来的过渡消耗。正因如此，比安等人才会急切的对联邦政府发动猛攻，期待着能够尽早的完结这场“模拟战”。如果作战成功，比安等人会代替联邦政府来管理整个地球，并积极准备对抗异星人的侵略；而如果出现了能将DC毁灭的强大势力（组织），则比安博士将会把地球的未来托付给他们……还有，比安博士也非常清楚这个本身就很矛盾的想法终究会导致DC的失败。并且，为了达成自己的夙愿，比安博士也容许了一些为了一己私利而利用DC的人……

巴尔西恩

比安开发的巨大机器人。由于此机体参考并使用了EOT的部分技术，使得巴尔西恩获得了单机改变战况的战斗能力。



比安·索鲁达克

DC的总司令。为了建立地球圈的军事战力而创建了DC。比安博士是一个有着强烈信念的理想家。在他临死前，将地球的未来托付给了将自己击败的隆盛等年轻人。

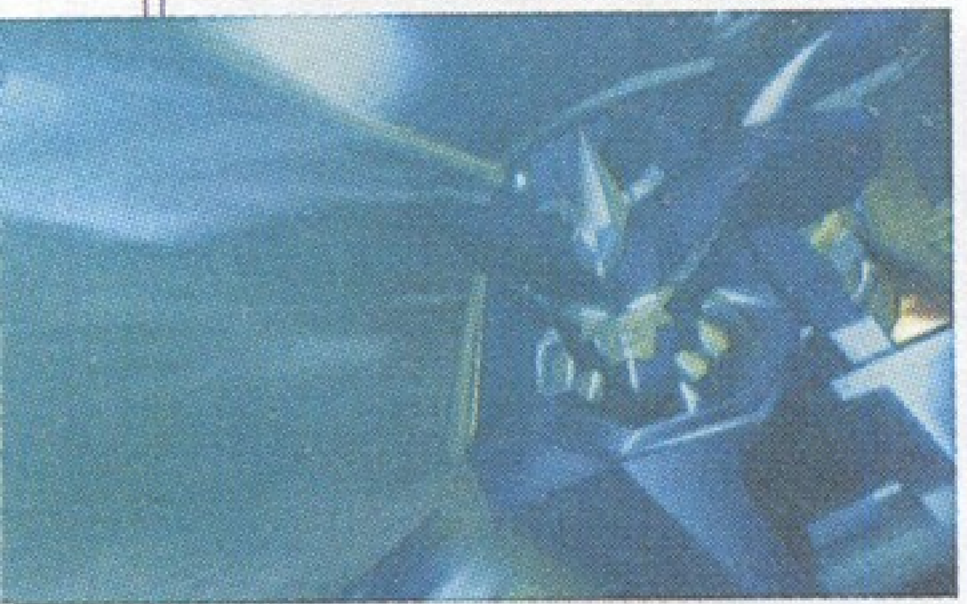
DC总帅比安·索鲁达克逝世！！

STAGE 16 比安的遗言

各个机体都使用出了自己最大的能量发动攻击，最后终于将巴尔西恩击破。DC总帅比安博士将希望托付给了这群年轻人们。

在最终之战，DC总帅比安博士亲自驾驶着大型机动兵器巴尔西恩出现。其强大的能力令隆盛等人感到震惊。

在英格拉姆的指挥下，钢号的PT强袭部队成功的潜入到了DC本基地中的地下设施内。将这个做为DC本基地中枢部的区域占领后，就意味着这场战争的完结。



对隆盛等人说出联邦内部实情以及DC崛起的真正原因的比安博士。他告诉隆盛等人，想要守护地球的未来就必须先要超越自己。

故意将敌人的大部分战力吸引到一起后，再让赛巴斯塔放出“赛巴闪光”将敌人一网打尽！大铁舰长策略究竟能否成功实现呢……？

从钢号发进的PT部队，陆陆续续地地奔向了DC的本基地。成功的完成这次作战任务，将会彻底地结束这场DC战争。

始终不肯露面的白河愁博士，驾驶着古兰森出现在了最后的战场上。他的一切行动都是为了完成比安博士的遗愿……

勇敢的向强大的巴尔西恩发起攻击的隆盛等人。在经过一番苦战之后，众人齐心协力将比安博士驾驶的巴尔西恩击破。

虽然作战计划受到了黑钢号的妨碍，但最终还是使出了最后的王牌——舰首特罗尼·巨型加农炮的钢号，将自身的搭载的全部PT都投放了出去。最终的目标只有一个——DC本基地的制压。与敌方AM部队进行激战的隆盛等人，在大铁舰长的策略下，成功的突破的敌方最后的防卫线，来到了基地内部……在这里，比安博士驾驶着巴尔西恩已经等候很久了。面对巴尔西恩那强大的实力。隆盛等人究竟该如何才能获取这最后的胜利呢？

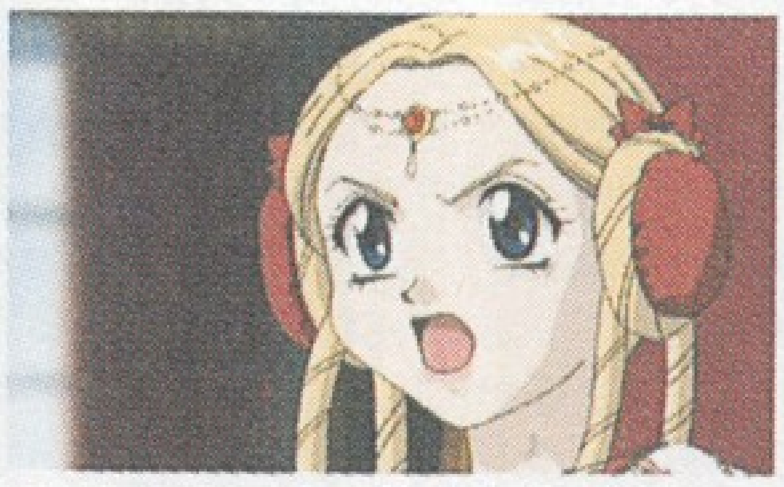
在利克森特公国中出现了DC残党！夏茵公主被当做了人质！！

STAGE 17 小公主

DC残党将利克森特公国的城堡团团围住。在残党军中竟然出现了天山的身影。

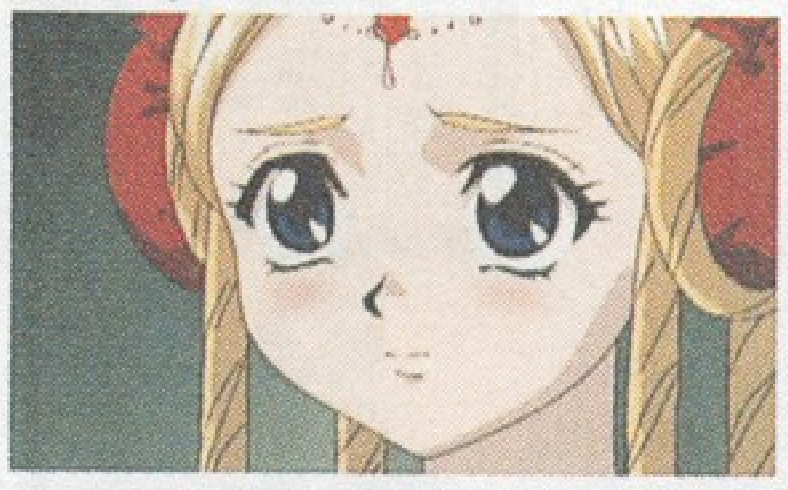
在经过上次的大决战之后，成功完成任务返航的钢号并没有得到过长的假期，而是稍作休息后又开始了讨伐DC残党的任务。在DC崩溃后，残余分子开始了在世界各地的破坏活动……其中，联邦特别自治区内利克森特公国就遭到了身份不明的武装集团的袭击。钢号在收到来自利克森特公国的求救后，立刻赶去救援。与此同时，利克森特公国刁蛮的小公主正在与DC残党军对峙……他们袭击利克森特公国的目的难道是……！？

要求救出自己的莱迪斯带领自己参观钢号的夏茵公主。不过，莱迪斯却冷酷的拒绝了任性的夏茵公主。


蛮横的小公主夏茵，对待DC参党军也豪不示弱……可是，她的这种态度却激怒了DC残党军……

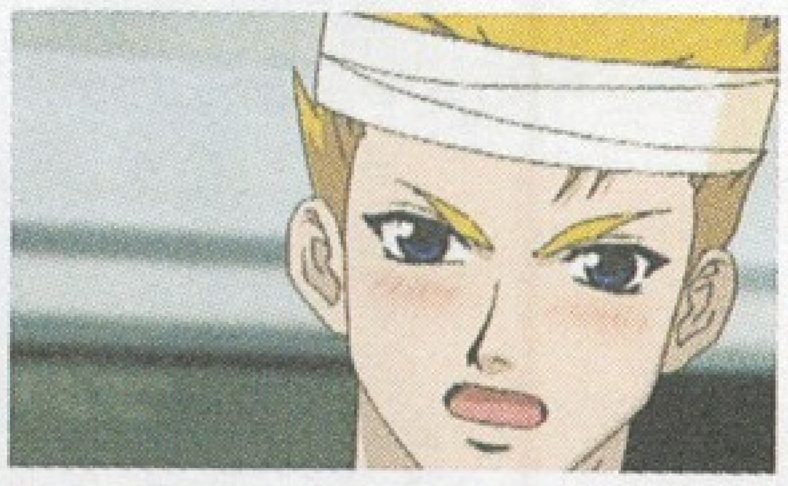
楠叶很认真的在听艾克塞林与布利特的谈话。不过，她始终也参与不到其中……

在DC战争的最终决战时负伤的布利特。他并没有呆在基地的疗养院里，而是跑到了钢号的医疗室内接受治疗，该不会是……


夏茵公主对将自己臭骂一顿的莱迪斯残产生了很复杂的感情。另外，夏茵公主也预感到钢号将面临着又一次的危机。

不幸落入DC残党军手中的夏茵公主。深知DC残党军不会伤害自己的夏茵将这个消息传达给了隆盛等人，让他们寻找机会解救自己。

在DC战争中曾被钢号俘虏的谅斗，现在也成为了钢号上的一员。在协助大宫创博士的过程中，谅斗也意外的发挥出了他的才能。


被艾克塞林看出真实想法的布利特也羞红了脸……难道他真的爱上了楠叶？

L5宙域发生了异常反应……异星人的侵略行动终于开始了！！

STAGE 18 琉妮与巴尔西欧妮

曾经给与过比安致命一击的正树，接受了来自琉妮的决斗请求。并与巴尔西欧妮展开了近距离的肉搏战。

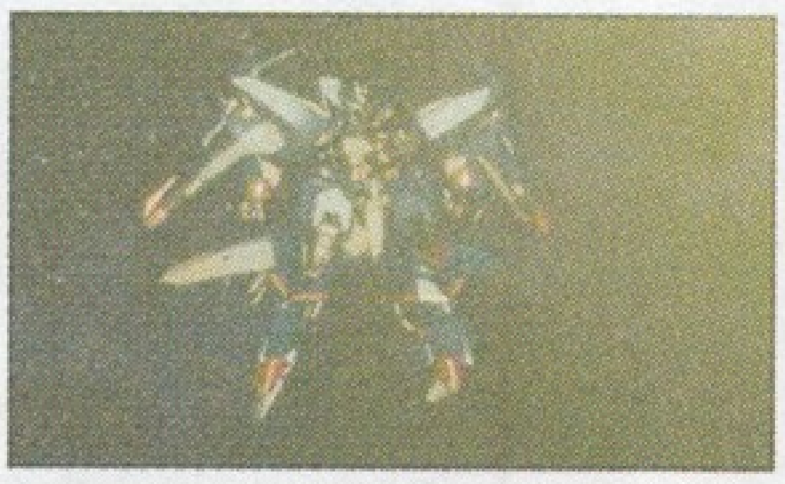
为了调整R-3而反复进行T-LINK测试的彩。但由于过去的心里阴影而是每次的测试都不能很好的进行，为此彩很是郁闷。

战后稍作休息的钢号上的众人们。大家都怀着各自的想法与决意度过着暂时和平的日子。正在这时，L5宙域发生了异常的现象……这个现象与数年前“陨石3号”出现时非常相似……地球联邦军在发现了此情况后立即派出宇宙舰队进行警戒，并且召集钢号与飞龙改的成员们共同前往L5宙域进行调查。在钢号前往L5宙域的途中，一架貌似女性型的机动兵器出现在了众人的面前……驾驶着这架神秘机体的人就是……已经去世的DC总帅比安・索鲁达克的女儿——琉妮・索鲁达克。

琉妮被正树击败了。之后，她提出了一个惊人的建议！

大铁舰长与雷菲娜舰长被命令共同前往有异常重力反应的L5宙域调查。

被夏茵公主拉去一同参观东京的拉托尼。在夏茵公主的要求下，拉托尼再次换上了女仆装……实在是整个故事中少有的场面……


驾驶着古兰森的白河愁好像正在寻找着什么……他这次的目的又会是什么呢？

在L5宙域出现了人工的小行星。这难道预示着异星人的侵略终于要正式开始了吗？

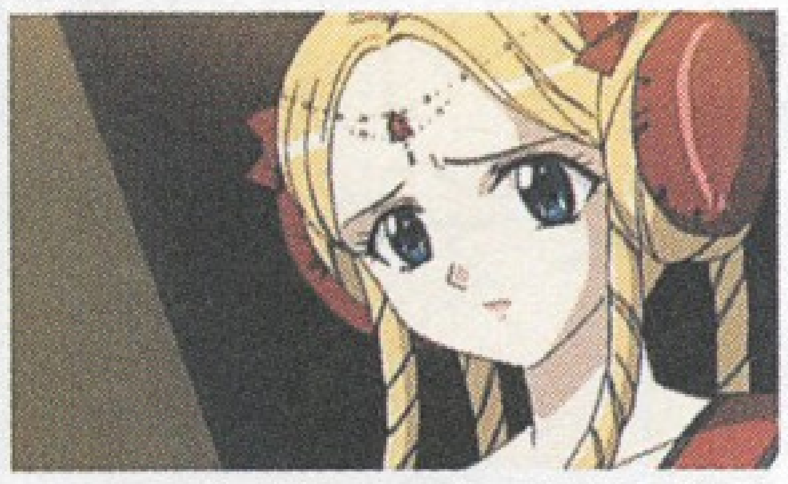
在钢号与飞龙改前往L5宙域的途中，已经去世的比安博士的女儿琉妮驾驶着自己专用的巴尔西欧妮挡住了钢号与飞龙改……

与拉托尼在一起的贾达与卡尼特，两人都十分照顾她。对于拉托尼来说，贾达与卡尼特也是自己最亲的人。

白色魔星的出现 意外着人类即将面临灭亡的危机！？魔星、出现 STAGE 19

比安博士曾经预测到的威胁终于出现了。在L5宙域出现了异星人的巨大军事要塞的同时，联邦军各个基地也受到了被称为“虫子”的小型机动兵器群的袭击。隆盛在与“虫子”的战斗中看到了令人震惊的一幕……另一方面，由于伊豆基地的战斗指挥官汉斯·比帕的背叛，夏茵公主被DC残党军诱拐。在地球处于危机的关键时刻，DC残党军究竟又在策划着什么阴谋呢？

楠叶被英格拉姆叫去，通知她从医疗班转属成正规的PT机师。原因是由于楠叶身上有着某种特殊的能力……

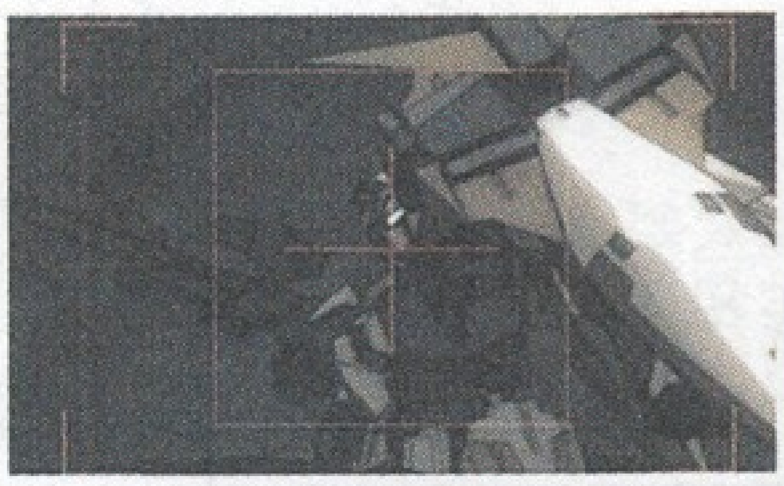


伊豆基地的战斗指挥官汉斯·比帕将夏茵公主做为了献给DC残党军的见面礼……DC残党军究竟会把夏茵公主怎么样呢？

DC残党军的本基地设在了“地球摇篮”内，他们正在积极策划着下一步的作战计划。

SRX小队到达调查现场后，随之出现了大量的“虫子”军团。莱驾驶着守森者，使用3连发机关炮扫向了“虫子”军团。

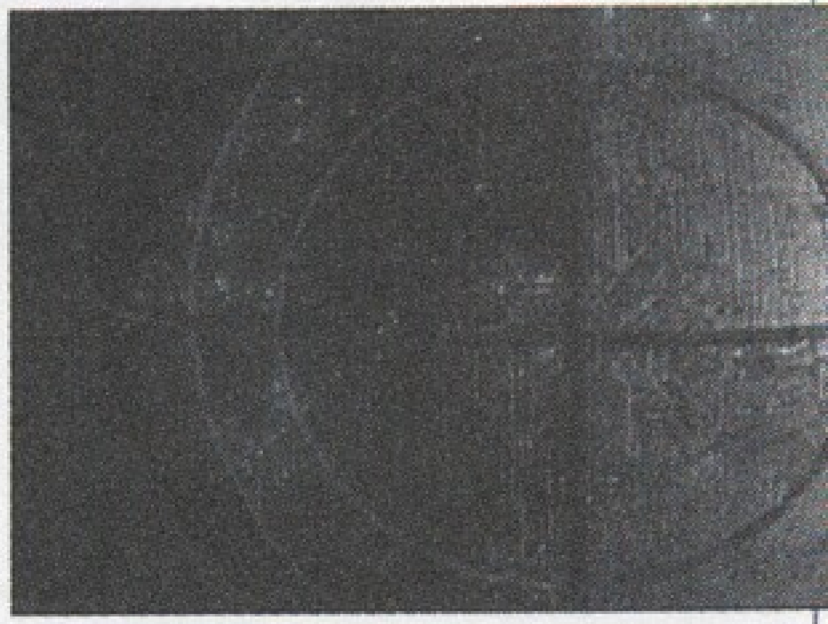
面对袭击友军的“虫子”，隆盛燃气了斗志，奋力反击！对于真正的敌人——异星人，是不用手下留情的。

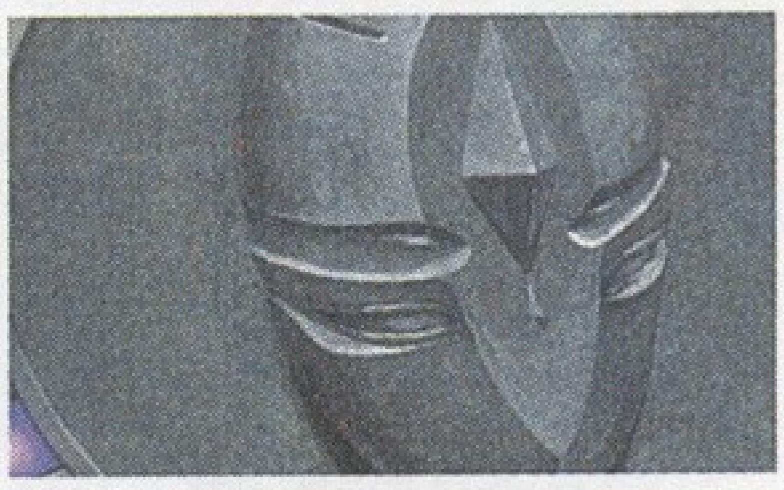


哈鲁玛队长从战车的监控器上发现了隆盛驾驶的R-1。看到曾经的菜鸟（隆盛）已经成长为一名合格的士兵，哈鲁玛队长十分欣慰。

异星人以小型机动兵器“虫子”为先锋，开始了对地球的正式侵略。地球方面的战斗机与战车完全只有挨打的份……

战车队的哈鲁玛队长也带领着自己的部下去迎击“虫子”。但是战车的战斗力实在是无法给与“虫子”致命的打击……





在异星人的宇宙要塞——白色魔星的内部中，发现了神秘的浮雕，其雕刻的这张脸是……！？

奔向故事的最高潮！STAGE 20-25

在异星人对地球发动袭击的同时，“虫子”也在“捕获”地球人……而且捕获的对象不是不同的市民，而全部是战场上的军人。异星人的目的究竟是什么呢……另一方面，DC残党军在巨大的地下人工冬眠设施“大地摇篮”内建起了新的基地……安多拉博士将巴尔西恩的量产型机体“巴尔西恩改”投入到了新的作战——日内瓦制压战中……在异星人发动正式侵略的危机时刻，地球上的人类却在互相残杀……隆盛等人也开始了与DC残党军的最后决战。在钢号与飞龙改的面前出现了DC残党军的王牌——“巴尔西恩改”，其驾驶的机师竟然是天山与天佩斯特……！？

与黑钢号共同奋斗！
武人曾伽与古伦伽斯特零式再次登场！！
终于成功合体的SRX！！
英格拉姆的真正目的是？
还有，地球上的勇士们与异星人的大决战！！！！！

《超级机器人大战OG 神圣战争》的故事即将开始超精彩的最高潮！！

BIRTH OF LOVE
爱的诞生
EX EPISODE FROM LAMIA LOVELESS
竹山祐右
为了圆满的完成任务，我也必须要入乡随俗的学习他们的行动方式……
虽说做为士兵是不必要的事情
这对于潜入任务来说是非常合适的。
但是……从魅力方面讲，我感觉他们都认为我很“漂亮”……
在战场中的拉米亚会考虑什么呢……
做为士兵需要的是
合理的思考与冷静的判断。
带着感情上战场，是不可能活着回来的。
但是，这里的同伴们虽然都有着高超的战斗技能
做为战斗时不应该带有的“感情”要素却没有舍弃掉……
好、好，就是这种表情
这种表情，对于展现拉米亚的魅力来说是最为合适的！
不仅是他，其他的同伴们也
都非常希望我能够感情丰富些……实在是麻烦。

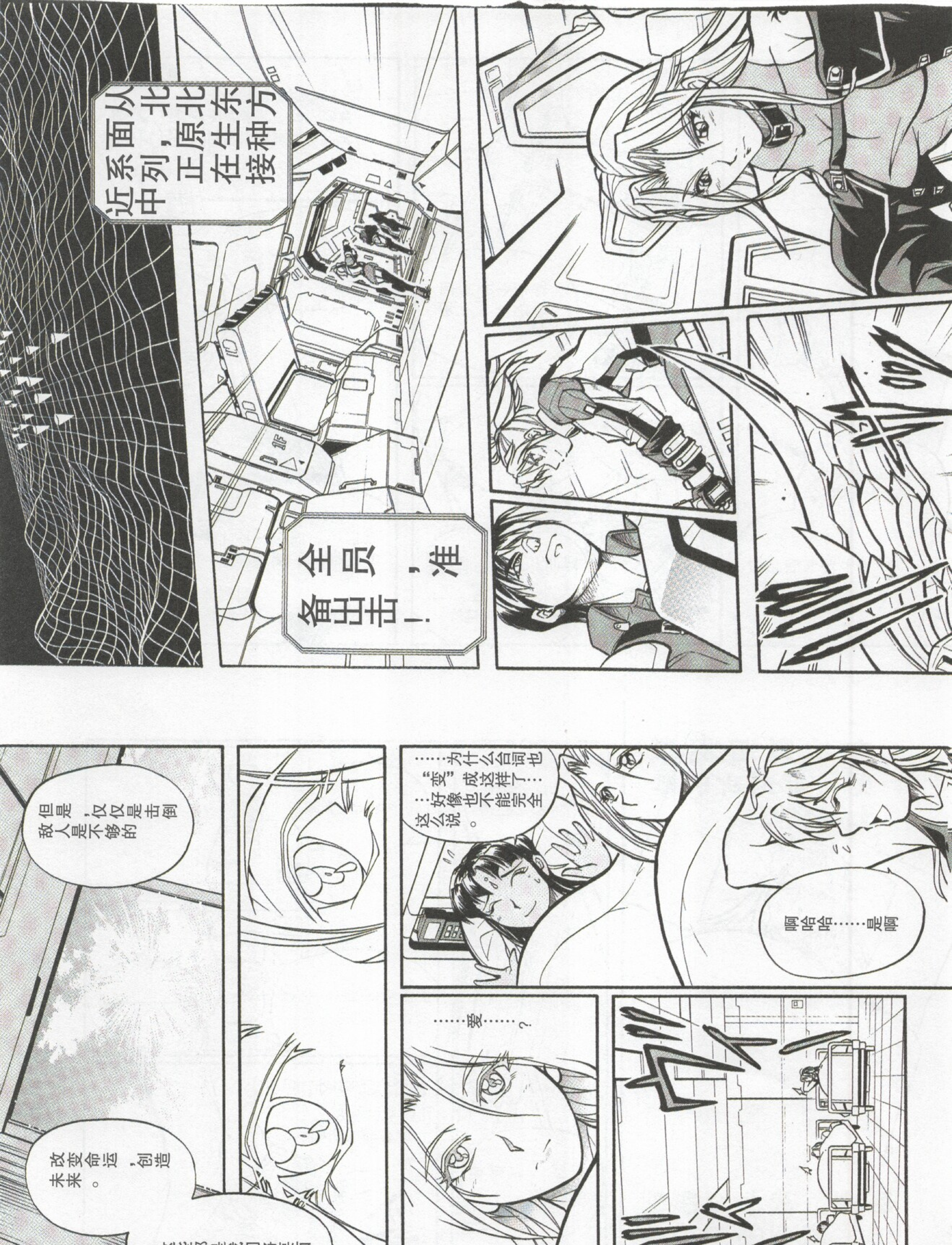
微笑——
怪笑
大笑
英太伍长也说过，我笑起来的样子非常可爱。
那么就这样……
嗯……这样吗？
……不论怎么说，我还是不擅长这个
……但是，即便是这样，这也是我的任务之一啊。
……还是应该先从脸部表情开始练起。
能够集中情报，并将其影响给他人的基本上就是面部表情了吧……
艾、艾……艾克塞姐姐！
呵呵，不好意思打扰了
平时总是很酷拉米亚，毕竟也还是个女孩子嘛。
喂、拉米亚，好可爱的脸哦！
嗯……啊……是、是这样的吗……
练好笑容，就会展现出女人的魅力！
好吧，下面教给你艾克塞流美颜体操。来，跟我学！

TRAINING
好的，漫漫地将左脚放到身体背后
就这样，漫漫地将上半身向前……拉
米亚，就是这样！太出色了！！
呵……呵呵……
艾克塞林，你的腰部没有直起来哦。
还有，身体要再向前……
妈呀！！
首先，开心的笑一下
右边的嘴角要张……大哦，之后左边嘴角也要跟上……
之后，慢慢地将嘴闭上
嘴唇要一点一点的闭紧、再闭紧……
来吧！大大的张开！！
……你们在做什么？
哇哦，被看到了！
为了美丽的女人正在暗地里默默地努力练习着！
啊啦！要是在练习美容的话，
我倒是有一个好的方法哦！

对肌肤有好处的物质相当的多
在全乳蛋白质中还加入了柑桔类有机酸。特别是运动之后强烈推荐饮用！！
……今、今天的果汁比起原来的好像更强……
抖
来吧！不要客气，请吧！
抖
即、即便是为了美容……
这可是我的得意之作哦……
请尝尝吧……
是……是啊，“那个”还是……
ウィーン
大家都在啊！楠叶，布利特在找你……
这就是你所说的新调制的营养液吗
听到了非常大的声音，我还以为是出了什么事情……
啊啦，楠叶，你也加入吧？
啊……不了，我今天已经做完“训练”了……
嗯……即使说是为了美容……拉
达的瑜珈还是一如既往的“变态”啊……
说到美容，——！
我也有一个非常好的提议！！

看起来脸色这么好的病人，我可是从来都没有见到过。
感觉就好像是沉睡在“黑暗森林中的美女”的大结集……
……嗯……
虽然是……付出了……比较大……的代价……
……虽然是倒下了，但对于任务的执行好像没有障碍，反而感到身体内的细胞被活化了。
……好奇怪……实在是不明白……
这效果真是显著啊——!!
如果举办美肌选手大会的话，我一定能得冠军，拿到金牌的!!
大家一起来吧，拉米亚、拉达!!
是……遵命，艾克塞姐姐……
好的!为了得到什么重要的东西就一定要付出相应的代价……
ぱた—ん
MEDICAL OFFICE
原来如此，又是喝了那个饮料了吧……
这样的话，就不必担心了
但是……

还好啦……但是，说是有伴侣
在这个纷争不断的世界中，两人在一起缠绵的时间根本就没有吗
所以……应该尽早……
将这个世界变为没有争斗的世界啊
两人……在一起缠绵……是什么意思？
不要问啦！明明你是知道的！！拉米亚，……真坏！！
为了在战斗中也保持美貌，什么困难都不怕。这才是真正的女人！
是啊……说的真好
我们……正为了下一代的恋人们能够在一起缠绵，为他们创造一个能幸福生活的未来。
身体表面的情况，与战斗没有什么关系
但是，为什么做出这种完全没有必要的行动呢……实在是不能理解。
但是，这也是为了"女人"的幸福！
啊是啊，好高兴。
呵……呵呵……
……艾克塞姐姐
所谓的幸福……究竟是指什么啊？
嗯——？
是找到最合适自己的伴侣！！虽然我已经有了！！
用光的速度，抢先一步！！
太强了，你是第一名……艾克塞林


从北北东方面，原生种系列正在接近中。
全员，准备出击！
……为什么台词也“变”成这样了……
……好像也不能完全这么说。
啊哈哈……是啊
……要……？
将敌人……击倒之外的战斗……？
但是，仅仅是击倒敌人是不够的
改变命运，创造未来。
这些都是我们将要面临的“战斗”。

了解——！
开始攻击！
拉米亚从空中，我（响介）从地面向敌方目标发动进攻，艾克塞林进行援护射击
哇——！数量好多啊

正合
我意！！
幻影斩
飞行型的原生种！？
拉米亚！
为了表示对我的欢迎，打算采用包围战术吗
但是……

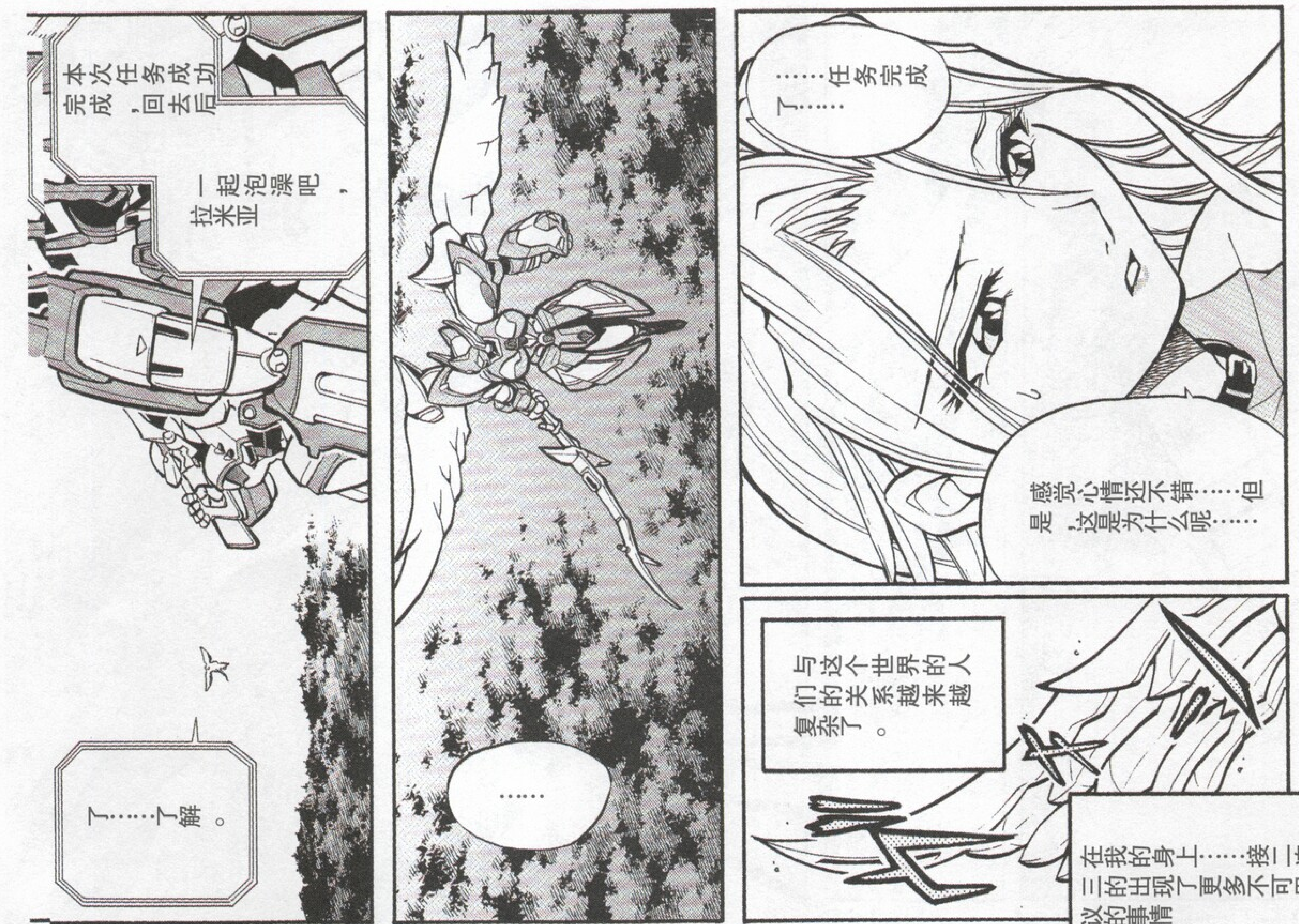
我……这是
笑了出来……吗……？
这到底……是什么？根据现状，进行推测的话
是由于技能提高之后的自我满足感？
对软弱敌人的嘲笑……
不……并不是像我想的这样……
但是，这样感觉心情也还不错……？
一切正常
客观的来看，我的战斗熟练度确实是提高了不少。
……在成功潜入之后，与敌人共同战斗。
做为士兵的我的精度又有了大幅的提高……很可笑的事情。
……哈哈……

我是W17
做为最完美的士兵而被创作出来的W系列。
总是做一些完全没有意义的事情，做为士兵来讲他们都是有缺陷的
我……究竟是怎么了
——我与他们一起战斗的时光，是非常美好的回忆？
不会吧……
艾克塞姐姐的声音在我的心里回荡
这种……心情很舒服的感觉……
拉米亚，出什么事了？
啊……不，没什么……
是吗？那样就好。接下来我们去消灭还在森林附近的敌方残存机体吧。
了……了解。

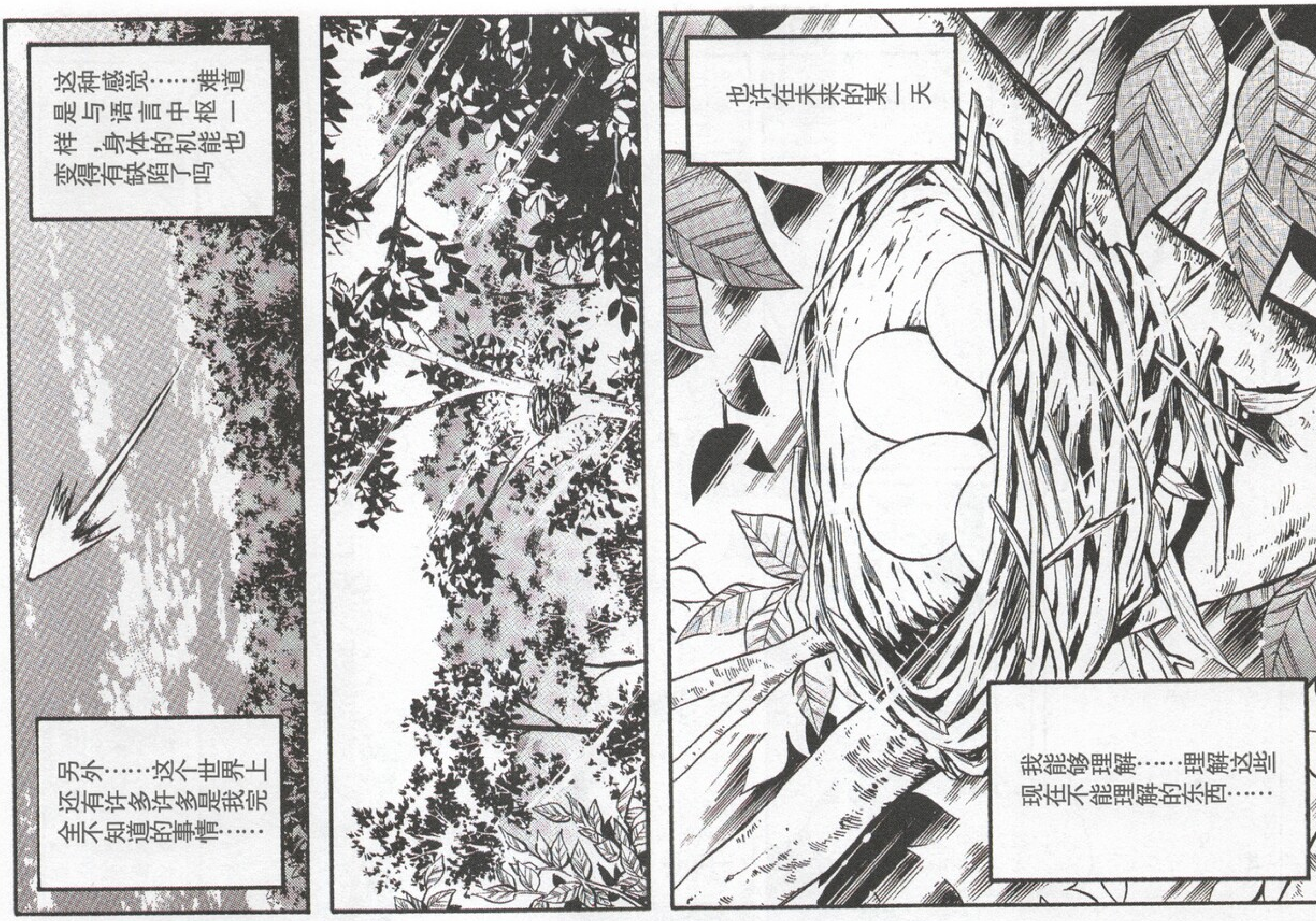
心拍数正常
神经脉流没有异常，反应速度没有问题
哇！
亮干拉——！！
米得
亚漂，

——感觉我已经掌握了整个战斗区域内的一切情况
逃不掉了！
#……%◎！！
感觉身体内充满了活力
真是理想的状态
感觉自己已经逃不掉的敌人，又反转回来，做出最后的抵抗
那就用幻影斩将它击破……
#%

原生种被烧尽了
完全变成了空气中的灰尘……攻击上没有出现任何的失误
但是……对付杂鱼级的机体
我为什么要使用出最高出力的"梦幻凤凰"呢……？
为什么……我会做出这么没有效率的选择……？
任务完成！
辛苦了，拉米亚！
梦幻凤凰！！！



……任务完成了……
感觉心情还不错……但是，这是为什么呢……
与这个世界的人们的关系越来越复杂了。
在我的身上……接二连三的出现了更多不可思议的事情
……
本次任务成功完成，回去后一起泡澡吧，拉米亚
了……了解。

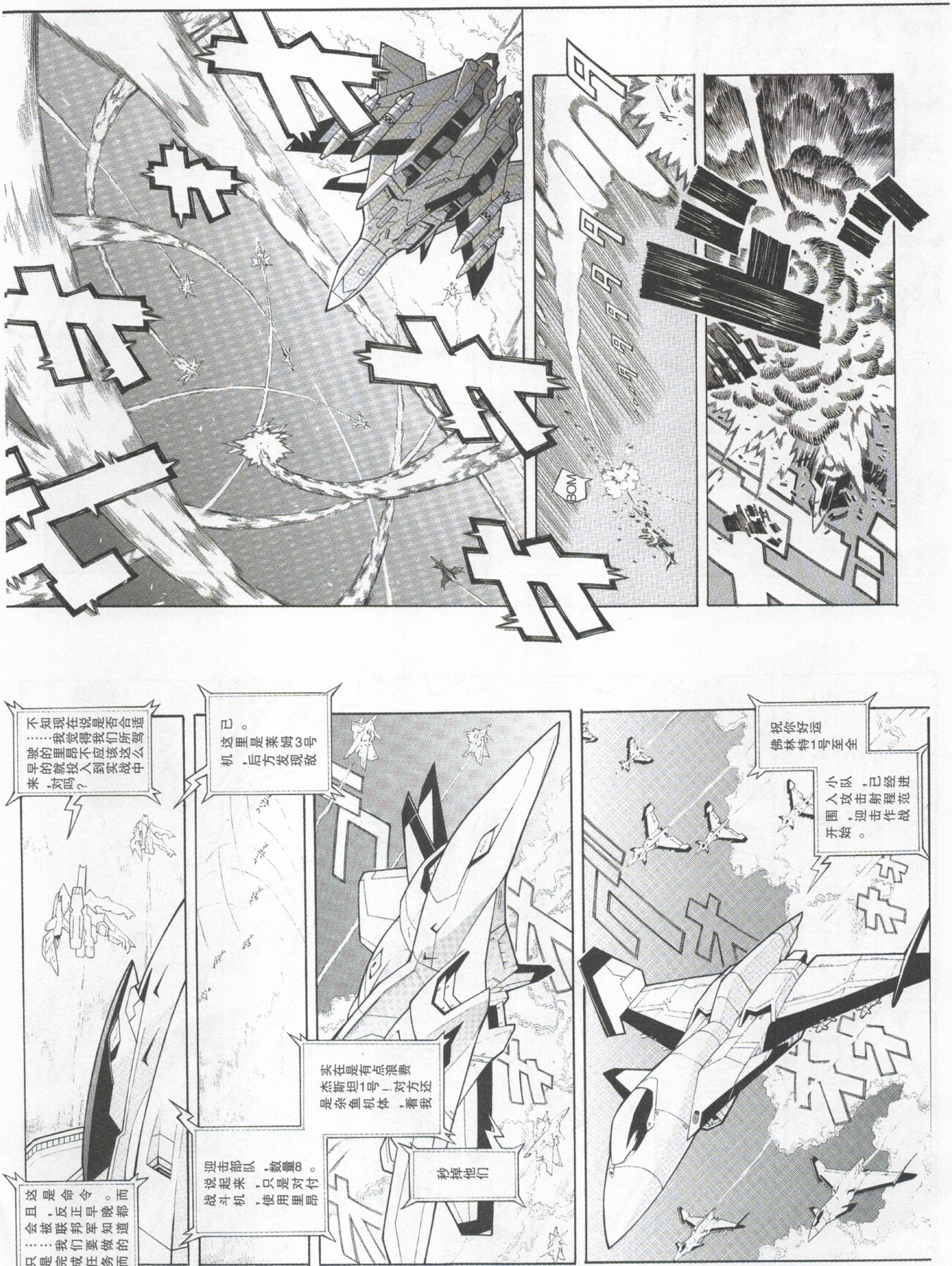


这种感觉……难道是与语言中枢一样，身体的机能也变得有缺陷了吗
另外……这个世界上还有许多许多是我完全不知道的事情……
也许在未来的某一天
我能够理解……理解这些现在不能理解的东西……
这就是拉米亚在不知不觉中得到的被称为“心”的财宝……

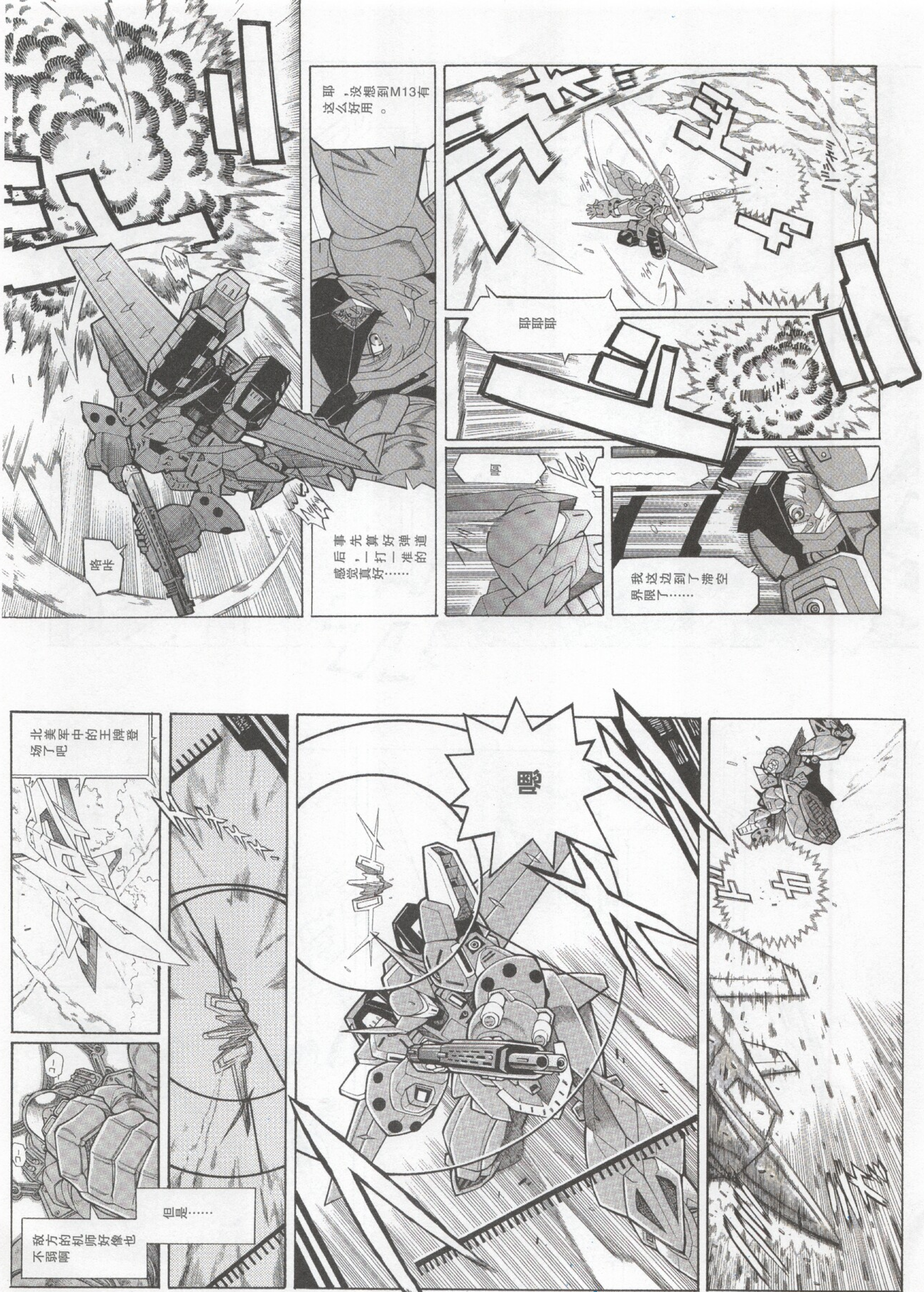
北部第2至4、东部第3、5、6防空系统的反应消失了。
所属不明的机体已经入侵到了第3防卫线
还是推断不出来敌方机体的类型吗？
侦察机发回的资料显示出了敌方机体的档案
F-32战斗机编队，有2个小队。
F-32?
那还应该只是在联邦军内部仅为少数基地配置的高性能机体
所属不明势力的目的是？
Pi
虽然使用了最大程度的望远画像，但是……
展开行动的敌人……究竟是？
神圣战争
Record of ATX
八房龍之助
原作●バンプレスト
監修●寺田貴信（バンプレスト）
©SRWOG PROJECT

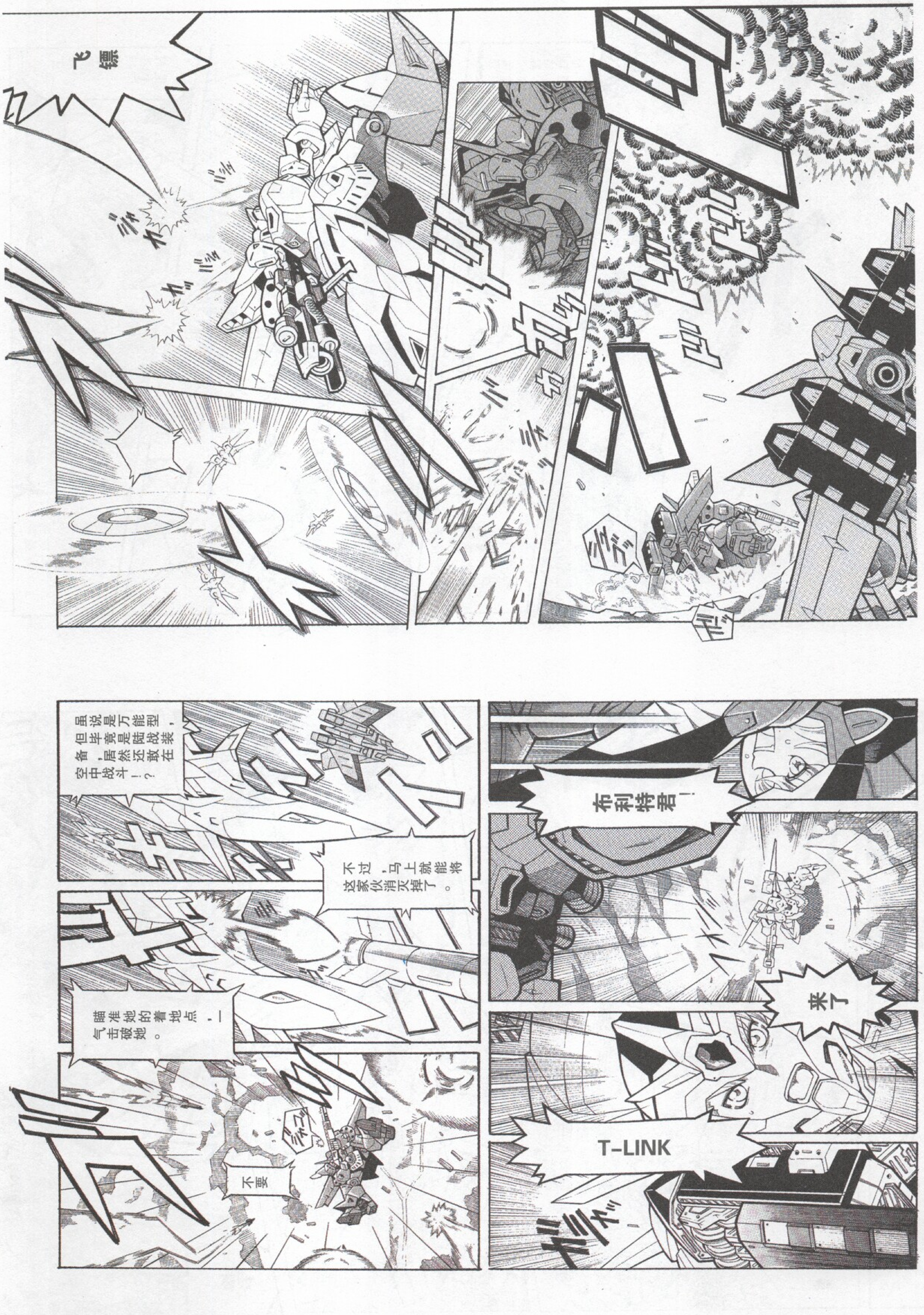
艾克塞林
新配备的手持武器已经运到
你负责接下来的搬运工作
可我还要负责对空支援啊～？
没有听说还有追加的工作啊～
啊?
遵命
了解
是
响介少尉
唔唔～只好照办了……要是遇到危险情况，就使用你的M？B来复枪了哦，布利特君。
好的
这可是个好机会哦
钢铁的孤狼
你想到什么了吗？卡扎哈拉博士
嗯？
没、没有……
据说是由EOTI机构独自开发的人型机动兵器，没想到是真的。
不会是……看形状该不会是……AM?
南方与西方的对空管制系统发现敌机！
类型航空战斗机编队，数量3！
达克斯小队与敌方开始交战！
达克斯小队2号机反应消失！
唔
给我叫曾伽少佐！
通知他ATX小队出击！
南西方面由零式来制压
你们3人去北东方向的第3防卫线，迎击那里的入侵敌机。

莱姆1号，这里是莱姆2号，请回话
莱姆1号收到——什么事？
杰斯坦1号呼叫莱姆1号，我方小队全机健在，损伤度为0
了解，全机继续维持此状态
了解
——
随你便吧
嗯，我驾驶的
MK-2TT型据说是追加了新型导弹发射器。残弹可以把响介少尉用的分给我一些吗……
如果是这样，你驾驶的TT型的特征不就没有了吗，还是按原有样式比较好……
但是这样的话就必须卸下装备在亡灵MK-2TT背面的T-LINK飞镖……
但是，不要变成怪物登场哦～响介。
——艾克塞林 我会稍晚一些
等等——真的没有问题吗？
该不会为我累赘吧
我已经习惯驾驶调整不完全的机体了……
……而且，我个人也对古铁非常有兴趣……
——
响介，你来选择吧。
MK-3已经完成了全部的实战装备，可以投入到战场上了。
等、等等，不是还没有进行正式的测试吗，还有调整方面据说也没有完全……
闭嘴！我的MK-3是非常完美的哦。
……
……什么？玛丽恩博士？
咔 咔 咔
响介少尉，这次你一定要驾驶"那个"出击！
是亡灵MK3哦
"那个"……？该不会是指……古铁……



BOM
祝你好运
佛林特1号至全
小队，已经进
入攻击射程范
围，迎击作战
开始。
实在是有点浪费
杰斯坦1号！对方还
是杂鱼机体，看我
秒掉他们
已。
这里是莱姆3号
机，后方发现敌
迎击部队，数量8。
说起来，只是对付
战斗机，使用里昂
不知现在说是否合适
……我觉得我们所驾
驶的里昂不应该这么
早的就投入到实战中
来，对吗？
这是命令。而
且，反正早晚都
会被联邦军知道
……我们要做的
只是完成任务而


耶耶耶
耶，没想到M13有这么好用。
咯咔
～～～～～～
啊
我这边到了滞空界限了……
事先算好弹道后，一打一准的感觉真好……
嗯
北美军中的王牌登场了吧
但是……
敌方的机师好像也不弱啊


飞镖
虽说是万能型，但毕竟是陆战装备，居然还敢在空中战斗！？
不过，马上就能将这家伙消灭掉了。
瞄准她的着地点，一气击破她。
不要
布利特君！
来了
T-LINK

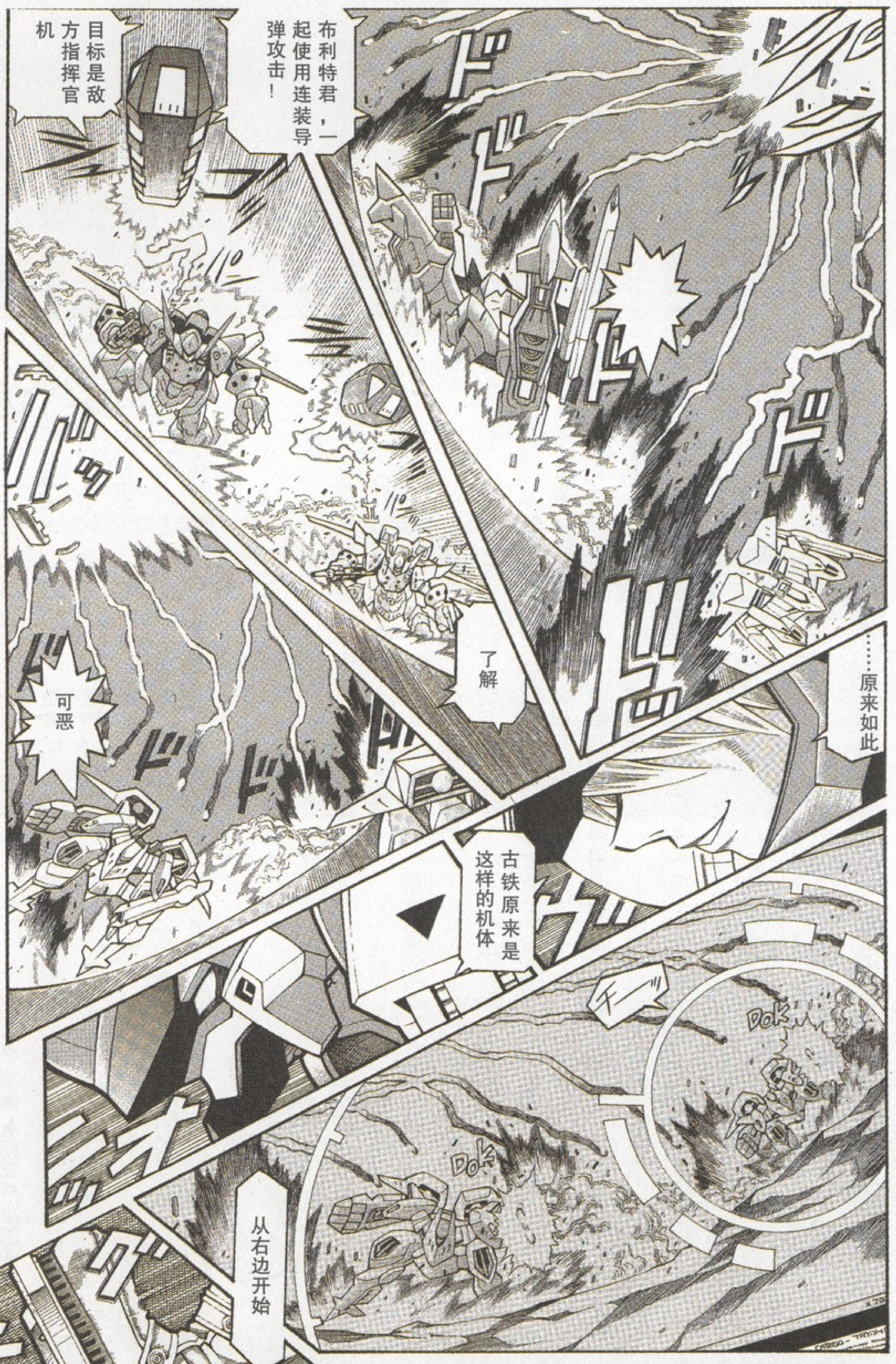
新援军!?
哇啊
布利特君，看到了吗!?刚才的人型机体。
从来就没有听说过有空战能力的人型机兵器啊!?
战斗机小队看样子是不行了……
实力很强，
但是你们驾驶的机体毕竟是落后于时代的

艾克塞林，布利特
啊啦
响介少尉！
各小队注意！从低空有1机增援正在高速接近中。
什么！？
Gooo…
这实在是，越来越危险了——
啊——好快啊
看招
BAGOOM
不好，数量又增多了。
全部共有3架，全部是刚才的人型机动兵器。

接下来该轮到我出场了……
出击！古铁
档案的话，从残骸中也能得到。
Dok
Dok
Dok
没关系，将他完全摧毁
不好意思，我来晚了。
！
联邦的高速运输机——？
Gooo…
这不是……亡灵吗？
新型的……PT?
……原来如此，那个一定就就是本次作战目标中的机体了……

敌方是重装甲型吗……
但是射程却不远……
其它的武器……右腕装备了打桩机。
两肩上是近战用的炸裂弹……
使用远距离武器集中攻击吧
正合我意
这样的话……只能近战了！
也要将距离缩短……
无论如何
武器方面……左腕有3连发机枪
……与之相对的，装甲也十分厚……吧。
反应非常好
但是机体确实很重
BAGO!

刚才的瞬间加速，怎么回事！？
！
好危险，差点也被波及到了……
——居然没有
保险装置……
……啊！？
……嗯！？



布利特君，一起使用连装导弹攻击！
目标是敌方指挥官机
ドドドド
了解
可恶
……原来如此
古铁原来是这样的机体
从右边开始

呀！？
“古旧的铁块”即将觉醒！
To Be Continued……

机战大图鉴

关键词篇

恶魔帝国

出自：《勇者莱丁》

原作解说：大魔王巴拉奥率领的恶魔之国。企图用恶魔的力量支配地上，建立恶魔世纪。在1万2000年前袭击了古代的穆大陆，与敌人同归于尽，进入了长眠。经过了1万2000年再次复活，但是凭借古代穆星人的“穆特伦”之力，战斗机器人“莱丁”也同时复活。它们再次展开了激烈的战斗。

恶魔帝国分为前、后两个阶段：普林斯·夏金指挥的前期，和巴拉奥直接向巨裂兄弟发出指令的后期。前期的战斗主力是奇怪的生物多罗梅和刚特，以及借助神官贝洛斯坦的仪式衍生出来的化石兽。前期的恶魔帝国，以巨大化的夏金与莱丁的一对一战斗中被击败而告终。后期的恶魔帝国，巴拉奥从幕后走到前台，并用巨裂兄弟：豪雷巨裂、激怒巨裂代替夏金成为战斗指挥官。后期的主力是机体刚特和巨裂兄弟衍生的巨裂兽，以及再后面借助巴拉奥之力生成的合体巨裂兽，与宿敌莱丁展开了殊死的战斗。后来，巨裂兄弟被击败，巴拉奥自己以巨大的形态出现进行最后的决战。虽然巴拉奥拥有压倒性的力量，但是，洸的母亲——古代穆大陆的女王雷姆利娅牺牲了自己的生命，发动了“拉姆星”的力量，使穆特伦的力量得以解放，巨大化的莱丁最终击败了巴拉奥，恶魔帝国也随之消失。

很遗憾这些剧情在游戏中并没有出现。

アグレッシブモード

出自：《超兽机神 断空我》

原作解说：此模式的正式名称为「アグレッシブ・ビースト・モード」。是由高端生物技术的权威专家叶月孝太郎博士负责制作开发的，可以将操纵者体内所潜藏的野性之力激发出来的特殊系统，并且还能通过此系统使机体变形成新的形态——猛兽形态。所以，“アグレッシブモード”又有了另一个名称「兽化模式」。由于在兽化模式发动后会给操纵者带来非常强的精神负担以及肉体的压迫，所以其也有不能在长时间战斗时连续使用的缺陷。还有，在兽化模式发动后，操纵者身体的一部分会产生明显的发青或发红的变化。（这一点在游戏中没有被直接的体现出来。）

游戏解说：《第4次机战S》等作品中当兽战机的机师气力达到120以上时，就会发动兽化模式，机体变形成野兽形态。

浅间学园

出自：《盖塔机器人》

原作解说：浅间学园是位于著名的早乙女研究所附近的一所高校。由于学校地处于浅间山附近而得名。在原作设定中浅间学园的校歌中也有「抬头仰望浅间山」这么一句（……好详细的设定……）。浅间学园也是盖塔小队3人所上的学校。在学校的课后部活中，龙马参加了足球部、武藏是柔道部的王牌、弁庆是棒球部的主力选手，而隼人……貌似在设定中也没有提及到他。

アサルト・ドラグーン

出自：《机战64》

游戏解说：直接翻译的话アサルト・ドラグーン就是突击龙骑兵的意思。其中，龙骑兵是指手持着长枪的骑士。在本作游戏中アサルト・ドラグーン是特指フレモント・インダストリー社开发的强袭用机动兵器。游戏中真实系的男主人公登场时的3架机体ソルデファー、ノウルーズ、アシュクリーフ都是アサルト・ドラグーン系的机体。

足かせ

出自：《第4次机战S》

游戏解说：足かせ是在《第4次机战S》中的一个精神指令，其效果是使以使用者自身3格范围内的全部机体的移动力半減。虽然这个精神指令只是消费10点的SP，但是考虑到其使用效果，一般情况下完全没有使用价值，还是属于比较鸡肋的。

在《新机战》足かせ与《第4次机战S》相同，还是依旧属于没有什么实用价值的鸡肋型精神指令。在此作之后这个精神指令变被正式废弃，再也没有在以后的机战作品中出现，永远的留在了历史的记录中……

苇プロ

出自：——

解说：苇プロ是一家与机战系列有着很深渊源的公司。 在机战游戏中多次出场的《战国魔神 豪将军》、《超兽机神 断空我》等著名作品都是苇プロ的代表之作。苇プロ成立于1976年，以汤山邦彦、首藤刚志为首的制作组创作出了《明姬桃子》、《战国魔神》等等的大作。

这些作品中有着让人感觉不出有真正邪恶的存在的世界观，这一点是其它同类公司的作品中所没有的。在机战游戏中虽然没有直接讲述出来，但由于使用了像《战国魔神》中的将机器视为“朋友”的这样的大胆的设定，使得苇プロ成为了与サンライズ等著名机器人动画制作公司其名的企业。

下面简单介绍一下苇プロ创作出的机器人类型的动画作品。

1976　《布罗卡军团ＩＶ 机器斗士》
1977　《超合体魔术 机器人凯撒》
1980　《宇宙战士 巴鲁迪欧斯》
1981《战国魔神 豪将军》
1982《剧场版 战国魔神》
1983　《特殊机兵 多鲁巴克》
1985　《超兽机神 断空我》
1986　《钢铁机器人 科洛诺斯的大反击》

1987　《钢铁机器人 无尽的战斗》
1990　《ＮＧ骑士拉母尼＆４０》
1994　《马克罗斯７》
1996　《ＶＳ骑士拉母尼＆４０炎》OVA版动画
1985　《Goshogun IN时之异邦人》
1986　《超兽机神 断空我－对逝去人们的镇魂歌》
1987　《超兽机神 断空我－GOD BLESS DANCOUGA》
1989～90《超兽机神 断空我－白热的终章》

原作解说：アステロイド是一颗小行星的名字。这颗小行星

アステロイド
出自：《机动战士高达》等

的非常的奇怪，从小块的石头般大小开始不断地积累，渐渐地成为了像一个小岛般大小的小行星。还有，小行星在恒星轨道上运行的地带被称为アステロイドベルト，也就是“以前有过行星痕迹”的意思。

アステロイド最早在上个世纪７０年代时放映的《宇宙战舰大和号》的时候就开始在动画中使用了。在以后的以宇宙为故事舞台的SF系动画之中更是成为了不可缺少的一个词。

游戏解说：在机战系列的游戏中，アステロイド通常都是作为附加了防御、命中之类补正的特殊区域出现的。在有アステロイド的地图中，根据玩家的利用方法不同，也可以产生出各种不同的战术。唯一令人反感的地方就是アステロイド会大大降低机体的移动力。

原作解说：アッセンブルＥＸ－１０是在《装甲骑兵 波特

アッセンブルＥＸ－１０
出自：《装甲骑兵 波特母滋》

母滋》中，クメン内乱时，由クメン王国政府军建造的最前线的军事基地。此基地中配备的800多名士兵全部是外籍佣兵，

也是正与ゲリラ苦战中的クメン政府军的一把利剑。内乱末期时从乌德流浪而来的吉利克?秋比就是在这里志愿加入成为了佣兵，所属于AT部队。还有，在此之前梅洛林克也在アッセンブルＥＸ－１０的特务狙击班中呆过一段时间。另外，《装甲骑兵》的第14话（クメン篇的第一话）中副标题也有用到アッセンブルＥＸ－１０。

在《机战64》中，决定部队名称时的事件，部队名称候补就有アッセンブルＥＸ，不过不是原作中的アッセンブルＥＸ－１０。这也算是制作人员故意加入的一个隐藏设定吧。

原作解说：澳大利亚南部的小城市，南澳州的州府。由最

アデレード
出自：《机战F》

初的澳大利亚开拓者建设的，被建设成一个细微处都十分整洁的城市，城市中保有许多建造初期的历史性建筑物，可以说是一座“澳大利亚的京都城”。

游戏解说：在《机战》的世界中，由于卫星坠落的影响，都市已经消失了。在《第4次机战》中的“グランゾンの迷”和《机战F》中的“アデレード夺回（前）”都是将アデレード作为了游戏的背景地图。野外的大半部分都是沙漠，可以说是一个考验玩家的机体运用水平的地图。

アナハイムエレクトロニクス
出自：《机动战士高达0083 星屑的回忆》等

原作解说：简称为アナハイム社（阿纳海姆社），是本社设立于地球的以制造机动兵器为主的巨大企业。在一年战争终结后，アナハイム社将元吉翁公国的ジオニック社收购、合并，使其MS开发技术得到了非常大的提升，成为了名副其实的最强MS制作商。アナハイム社的巨型MS开发工厂设立于月球表面的グラナダ基地内。

从外表上看，アナハイム的社长是コウエル＝Ｊ＝ガバナン。但实际上在暗中操作握有实权的却是メラニー＝ヒュー＝カーバイン。同时，他也是后来的反联邦组织エゥーゴ的中心人物之一。

高达史上的大部分机体都是出自アナハイム社。从高达GP-01开始直到ν高达为止的所有高达系机体都是由アナハイム社制造的。（注：提坦斯的精神高达除外）还有，在机战游戏的世界中，像ニナ＝パープルトン、ルセット＝オデビー等アナハイム社的社员也都有着不少的戏份。

游戏解说：非常令人遗憾的是在历代机战游戏中アナハイム

アの国
出自：《圣战士丹拜因》

社都只是单纯的作为一个名称登场的，最多也就是在某话的地图中作为一个小的区域出现。要想在游戏中见到真实的アナハイム社，恐怕还要等上很长的时间。

原作解说：アの国是在原作TV版动画中，作为バイストン・ウェル世界里重要舞台之一的位于大陆中央部位的大国。アの国的北部与ミの国相邻，西部与クの国相邻，而南部与リ、ケム、ハワ3个国家的国境相邻。アの国本是一个和平、富饶的国家，但当代的国王フラオン＝エルフ却是个昏庸之辈，由此各个地方的领主开始陆续独立，最终アの国的王权还是被地方领主ドレイク＝ルフト所夺取。在占领アの国后，ドレイク又开始了对バイ

アポジモーター
出自：《机动战士Z高达》等

ストン・ウェル的全面制压，最后，甚至将侵略的目标转移到了地上的世界。另外，在大部份的机战游戏中バイストンウェル的敌方士兵所穿的服装就是アの国正规士兵的服装。

原作解说：アポジモーター在原设定中是指将从地面打上的人工卫星正确的送上卫星轨道用的喷射火箭装置。

现在アポジモーター的用处不只是将卫星直接送上卫星轨道，还可以将静止的卫星送上被称为トランスファー轨道的椭圆轨道，之后当卫星到达轨道的最远点アポジ（即离地球最远的轨道点）之后再将卫星上搭载的火箭喷射器点燃，返回原有的轨道。像这种搭载到静止卫星上的喷射火箭也被称为アポジモーター。

当喷射火箭使用的是固体材质时都可以被称为アポジモーター，而当使用液体时就被称为アポジエンジン。

游戏解说：在机战游戏中可以同时增加机体运动性与移动力的アポジモーター是非常经典的强化零件之一。最初是在《第4次机战》中与另一个经典强化零件サイコフレーム一同登场。游戏中将它设定为“在宇宙空间中控制MS姿态用的小型喷射器”。主要都是装备在机体的腰部上下以及脚部。

人物篇

葵·豹马

参战作品：《第3次机战》、《第4次机战S》、《机战F完结篇》等
原作：超电磁机器人空巴特拉V
性别：男
所属：南原电磁研究所
爱好：开车兜风（摩托）
出身：地球（日本）
种族：地球人（日本人）
主要搭乘机体：超电磁战斗机一号、空巴特拉V
声优：三矢·雄二

原作解说：身为超电磁战斗机一号驾驶员、并成为超电磁机器人空巴特拉V的主驾驶员的豹马是南原电磁研究所所属的空巴特拉小队的队长。他在日常生活中非常喜欢摩托车，经常驾驶着自己改装过的摩托去兜风。在原作设定中葵·豹马也是一个曾经参加过暴走族，并经常被警察追捕的不良少年。（汗……）

豹马的性格属于很外向、憨厚的类型，并且非常的热血。从很小的时候就学会了打架……（由此可见，他也是天生就具备了战斗的才能。）豹马的这种优秀的反射神经和反应速度被南原博士所看中，并将他选为了高速战斗机（超电磁战斗机一号）的驾驶员。不仅如此，葵·豹马还凭借着自己优秀的能力（人品？）当上了空巴特拉小队的队长。

看起来是个单纯、且没有什么烦恼的豹马，在很小的时候父母就由于交通事故不幸身亡，之后被太阳学园（孤儿院）所收留，直到长大成人。这件事情在幼小的豹马心中留下了非常深刻的印象。在这个世间失去父母的这种孤独感，即便是在随时面对死亡的空巴特拉小队中，也会时常出现。这件事对豹马的人格构成也起到了严重的影响。（也就是通过这个设定，将葵豹马塑造成了一个有别于其它机器人动画中单纯的热血汉型主人公的极富个性的角色。在葵豹马的身上，也有着与生俱来的倔强气质。在加上由于父母双亡，幼小的豹马在孤儿院中生活的时候就经常遭受不公正的待遇。以致于他将对自己身世与处境的不满都以打架的方式发泄到了其他人身上。但他并不是真正的暴力男，在对与他处境相似的孤儿时，表现出了完全相反的善意，对待孩子们就像是大哥哥一样。在孩子们的心中也是拥有非常高的人气的。在原作动画中的第6话时，太阳学园的孩子们还向豹马赠送了亲手制作的礼物。葵豹马正是有着这种正反两面的性格的角色，在南原博士的眼中，他也就是一个身体长得比较大的孩子。但这个孩子的身上却有着在逆境中不屈不挠的坚强性格。正是这种坚强的性格使他成为了空巴特拉小队队长的最佳人选。由于豹马年幼时一直在孤儿院过着集体生活，使得他的同伴意识非常的强烈，即便是对敌方的某些角色，豹马也还是表现出了这种意识。

“你们这些家伙是不会明白失去父母的孩子们的心情的！”（原作中豹马的台词）

在原作动画中，敌方的大将盖鲁达将豹马的性格调查清楚之后，从作为奴隶而捕获来的地球人中，找出了与太阳学园相关的孩子们，并将他们当作人质，逼迫豹马无条件投降。与盖鲁达猜测的相同，当豹马看到与自己有着相同遭遇的孩子们被当作人质时，就不假思索的同意了盖鲁达的要求。还好有十三的将计就计，最终还是成功的将孩子们解救了出来。也就是在这时豹马的双手被盖鲁达的枪击伤，变成了残废。在经过了一话的调养之后，豹马幸运的使用了胜田博士所开发出的人工细胞，使得双腕得到了再生。但是双腕的回复过程也是非常辛苦的，虽然新生的双腕对于普通的日常生活是没有问题，但是要应付艰苦的战斗就显得很困难了，在战斗时长长会出现双腕不听使唤的情况出现，有几次还因此使空巴特拉V陷入到了危机之中。为了能够完全的控制新生的双腕，豹马开展了独特的艰苦训练。伴随着持续的痛苦，新生双腕的神经渐渐地与身体完全融合，最终在原作动画的第11话中完美的将达成了训练计划。

在原作中，虽然豹马对与自己处境相似的孤儿都是无条件优待，但却有一个人是例外。这个人就是豹马在太阳学园时代的竞争对手，被称为“死神”的河神健二（CV:神谷明）。健二的父亲正是造成豹马父母双亡的交通事故的肇事者。对于豹马来说，健二就是他最大的敌人。而另一方面，健二的父亲害死了豹马的父母后，在强烈的责任感下结束了自己的生命。对于健二来说豹马则成了害死他父亲的凶手。相互视对方为仇敌的两人，经常发生激烈的冲突。但这两人的内心中也都有着“大家同样是失去亲人的孤儿”这样的想法。直到故事进行到空巴特拉V被敌方的岩浆怪兽伊卡洛斯达用激光网捉住，危在旦夕的时候，河神健二勇敢的驾驶着备用的空巴特拉战斗机冲向岩浆怪兽……战斗结束后豹马流着泪，握着垂死的健二的手说到：“这次的胜者是你！”的同时，健二也满足的闭上了眼睛……至此两人多年来的恩怨也被彻底打消……

同是空巴特拉小队的千鹤对豹马有着超出一般的感情。但单纯的豹马完全没有察觉到，可以说他是个彻底的“顿感男”。千鹤虽然一直将自己的感情埋藏在心里，但也有偶尔不经意间的流露。虽说是这样，但随着一起共同奋战的时间的增加，两人间的关系也在发生着微妙的变化，在原作故事的最终话，豹马也终于接受了千鹤。

关于战斗方面，豹马也不仅是自己拥有超强的战斗能力。当空巴特拉小队合体成空巴特拉V后，豹马也担任着总指挥的职务，空巴特拉V身上所装备的各种武器都是要由相关的驾驶员来控制使用的（原作中的设定，在游戏中并没有体现出来）。而在与强力的奴隶怪兽、岩浆怪兽的战斗中，找准合适的时机使用相应的武器也不是一件很容易的事情。比较起与空巴特拉V类似的超级机器人，它们使用武器时都是由主驾驶员一人控制的，其他的辅助驾驶员在战斗时的作用不是很明显。而驾驶空巴特拉V的5个人，在战斗时都可以清楚的看到每个人的作用（使用自己所掌管的武器）。在整个故事中有多次都是在豹马的正确指示下，队员们使用了相应的武器才转危为安的。说到这里，就简单介绍一下小队的5个人都负责操作的项目。豹马作为主驾驶员控制着空巴特拉V整体的运动机能，并掌管着超电磁系的武器。十三与大作2人负责控制超电磁系以外的全部武器。而千鹤与小介则负责索敌、出力调整等。在战斗中全部的武器使用时都是由豹马来大声喊出的（热血男的特征之一），但操作方面却是按照上述分工来进行的。当豹马喊出某件武器名称的同时，相应的队员也会配合着豹马，看准时机使用出相应的武器。

在原作动画的第12话时，豹马曾与大将军盖鲁达进行过肉搏

战。在第52话时，也与敌方基亚贝鲁星的将军丹克鲁进行过肉搏战。这两次典型的战斗都是超越了普通人战斗能力的，尤其是将军丹克鲁的身体是经过改造的半生化人，能与其抗衡并将其击倒的豹马，不得不说是个有着超越常人的战斗能力的战士。但此项设定也被许多人认为是过于夸张的表现。

说到动画中的队长型角色，一般都是头脑冷静，给人以非常值得信赖的感觉。但在某些动画中也出现过一些类型正好相反的队长型角色。比如像盖塔机器人中的流龙马之类的，还有就是之前一直在介绍的葵豹马。豹马明显是个有着相对幼稚的思想，并充满了热血的少年。让这种热血少年来担任队长之职，虽然会失去了领导者的威信感，但也增加了团队之间相互关心，相互帮助的亲密感，使得整个空巴特拉小队更像是亲密的一家人。虽然豹马个人身上有着很多的不足之处，但各有特长的众多的同伴正好一一弥补了这些不足，达成了小队之间人与人的“合体”。

游戏解说：在《第3次机战》中以葵豹马为首的空巴特拉小队绝对是战斗时的主力。在游戏初期空巴特拉小队不能进行合体时，豹马所驾驶的空巴特拉战斗机1号在战斗中也能够发挥出很大的作用。这主要也是依靠着葵豹马个人较强的能力。与同样是小队组合的盖塔小队不同（盖塔小队3人在各自的特有形态下，都是主驾驶员），而当空巴特拉小队的5人可以合体之后，是由豹马担任空巴特拉V的主要驾驶员，其他四人也只有在使用精神指令的时候才能够体现出他们的存在。而且，在诸如兜甲儿、流龙马等驾驶超级系机器人的机师中，绝大部分的机师习得精神指令“热血”都要在游戏的中期左右，而豹马习得“热血"的时间（等级）都要比其他人早。使用热血配合空巴特拉V的最终技“超电磁龙卷回旋”几乎可以秒掉出、中期的大部份BOSS级的敌方机体。

当剧本进行到“超电磁机器人空巴特拉V”后，就成了豹马独自活跃的舞台，其他4人也就变成了单纯的辅助角色。还有，在剧本“赤道直下”中，驾驶空巴特拉战斗机1号的豹马要独自面对敌方大量的岩浆怪兽，而当玩家操作豹马使用空巴特拉战斗机1号的ドスプレッシャー或マグネレーザー等武器与岩浆怪兽奋战的时候，都不会想到这会是制作者特意为展现豹马的能力而创造的一个舞台吧。

到了《第4次机战S》时，故事发生了变化，由于朗得・贝尔队在联邦中的地位下降，而刚好提坦斯又掌控了联邦内部的大部分的实权。至使南原研究所也被提坦斯接管。于是就有了剧本“救出！空巴特拉V"这一话。当葵豹马驾驶着合体后的空巴特拉V与新生的キャンベル星人侵者展开对决时，他也还是个NPC。直到“米亚的决意”这话完成之后，豹马才正式回归。

作为能够合体的超级系机器人的主驾驶员，豹马的能力在同系列的机师中也是出类拔萃的。他主要的精神指令都是攻击型的，并且性格设定为“超强气”（即：得到的气力的补正最高）。即便不算上其他4人的精神指令，即便是豹马单独一人驾驶的空巴特拉V也是非常强力的。还有，由于超级系的机师直感都比较低，通常情况下想要习得2回行动都是不太现实的。但豹马却有着超级系机师中少有的精神指令“觉醒”（虽然消费SP很高……）。在某些特殊时刻可以发挥出无可替代的作用。

在游戏的世界观中，豹马也表现出了与原作相同的性格。当他遇到与自己身世相似，有着一些自卑感的剑铁也时的关怀。还有，当年幼的神胜平加入后与他的打打闹闹等，都再现出了战场以外的豹马的真实性格。

武器篇

アストラルバスター

装备机体：ウィーゾル、ナグツァート

游戏解说：在《SRW》中是第一代ウィーゾル和ナグツァート的必杀武器。在虚空中画出一个逆五芒星、然后用自己的身体撞击敌机的，像アカシックバスター一样的撞击技。攻击力、必要气力、消费的EN都与アカシックバスター相类似，只有射程一项比アカシックバスター短1格，其射程为4格。到底是因为少了一个角的五芒星（通常都是六芒星）的缘故吧。机战EX中的アカシックバスター威力比较低，但是轮到敌人来使用这个武器的话，就会相当的可怕。另外，ウィーゾル改在《第4次（S）》中不能使用此装备，不知道到底是为什么。

アズライール

装备机体：ソルガディ

游戏解说：在《魔装机神》中，ジャハンナム升级到アハマド时的必杀技，是以中东传说中宣告死亡的天使的名字来命名的。（但是更加有名的，是在某游戏《阿斯兰战记》中一只鹰的名字）。敌人被这招击中时，ソルガディ就好像以宣告死亡的天使的身份一样出现。在性能各方面没有问题，但是因为使用アハマド的机会比较少，所以使用它的人几乎没有。

アダエンブ脚

装备机体：キョウ、キョウ改

游戏解说：巴尔玛帝国的怪异机体キョウ和キョウ改的怪异武器（或者说是技能）。在脚部集结能量，然后踹向敌人的招数，只要好好防守的话，一点儿也不可怕，根本不是问题。

アッザムリーダー

装备机体：アッザム

原作解说：物如其名，アッザム装备的等离子射线。作为姬利亚和玛・库贝最早让高达吃到苦头的武器而出名。原理就是类似于电子之类的微波。

游戏解说：《SRW》中，是敌人的アッザム使用的地图武器。在《第4次S》中，为了过桥而不得不排成一列纵队，在另一头有两架アッザム会不断射击。痛苦。所以，优先击沉アッザム已经成为常识。

アトミックバーナー

装备机体：コン・バトラーV、バトルクラッシャー

原作解说：バトルクラッシャー的最强兵器。而且コン・バトラーV也能使用，是腕部内藏武器之一。从腕部的火焰喷射器放出火焰，击向敌人。有双腕和单腕两种版本。在机战动画中作为坏蛋专用的“火焰放射”首次作为正义机器人的武器装备。经常在迎击敌人的导弹攻击时使用。在腕部武器中作为十分具有个性的武器，而经常被使用。

游戏解说：《SRW》中，因为コン・バトラーV有很多便利的武器，为了节省使用超电磁スピン要消耗的EN，基本上没有出场的机会。

アトミックバズーカ

装备机体：GP-02A

原作解说：ＧＰ－０２Ａ上搭载得核兵器。在“星屑作战”中被使用，将观舰式集结的联邦舰队一举歼灭。

游戏解说：《SRW》中是名声不好的最强兵器。悪名高き最強兵器。在ラングラン（兰古兰）不能使用，而且オーラバリア不能防御。威力巨大，而且由于是弹数制式所以方便补给。虽然是强力武器，但是核兵器居然比超電磁スピン和サンアタック威力还强，这让机战FAN不能接受。如果在地图上使用的话，在发射的瞬间，一定要大叫“所罗门，我回来了。”

アトミックパンチ

装备机体：グレートマジンガー

原作解说：グレートマジンガー版的“ロケットパンチ”（火箭拳）。可以以4马赫的速度飞行。每分钟两千转、重约1吨。能穿透5米厚的钢板。但是因为很早就拥有了“ドリルプレッシャーパンチ"的缘故，所以使用频率相当低。

此装备一旦被敌人取得，サンダーブレーク以及マジンガーブレード都不能使用，是个很不好用的武器。但即使是这样，也经常被铁也使用。

游戏解说：虽然属于マジンガー的ロケットパンチ系武器，但是由于命中率低，再加上之后可以用ドリルプレッシャーパンチ（有的游戏最初就可以装备），所以在资金不富裕的情况下，一般不怎么改造它。但是游戏最初的时候，ロケットパンチ系属于弹数限制类型的武器，只有两发，考虑到在ドリルプレッシャー子弹打光后，只能使用アトミック，所以也有可能改造它。即使这样，它还是不被作为主要武器而使用。在《第4次》以后成为P武器、可以行进间射击也好，在《机战F》里成为格斗武器（和第2次一样，顺便提一下，在第2次G中不能装备）、摆脱了弹药限制威力上升到ドリルプレッシャーパンチ也罢，总是不被重视，也不怎么会被改造，一直处于不遇的境地。

装备机体：アフロダイA

アフロダイミサイル

原作解说：装在没有战斗能力的アフロダイA胸口的武器，别名“オッパイミサイル（胸导弹）”。最初只有两发，发射一次就完了，在游戏中盘被改造为连发式（毕竟发射了2发后变成平胸是很悲哀的）。

游戏解说：《SRW》中，アフロダイA只有这一个对付空中之敌的手段，要提升さやかさん的等级，如何将敌人赶到她的攻击范围内，是一个关键。

装备机体：ガイキング(FO)

アブショックライト

原作解说：从处于打开状态的ガイキング眉间发射的强力闪光。（武器？）

游戏解说：《新机战》中具有相当攻击力的移动攻击兵器，因为是弹数限制类型的，所以在抑制EN消费时建议使用。

アルカンシエル

装备机体：ザイン

游戏解说：《魔装机神》中乘坐魔装机ザイン的西莫努的必杀技。本词在法语中是“虹”的意思。也许是攻击的时候，武器在发射的时候会划出一道弧形，看起来像彩虹一样，而由此命名的吧。ファタ・モルガーナ升级以后，也可以使用此技，不过其威力在必杀技中算比较低的。除了钟爱ザイン的人以外，那些连必杀技的名字都不知道的人是不会用它的。

アルドレーザー

装备机体：ズフィルード

游戏解说：《新机战》中，不管哪种形态的ズフィルード都持有的主要武器。两腕外侧上的两枚尖刃零件结合在一起，变成像箭尾一样的形状，像敌人飞去。也许是拷贝ストライクシールド和ビームチャクラム的武器。射程与フィン・ファンネル相同，威力大、弹药足。是专门为BOSS准备的武器。

アローランサー

装备机体：ガルガンチュア、パンタグリュエル

原作解说：ガルガンチュア使用的近接格斗武器。与在《宇宙の騎士テッカマン》中登场的テックランサー相同，是两端是枪型的剑。但是，对于奴隶兽来说，并不是致命的攻击武器。

那么说的话，ツインランサー也有テックランサー风格。也许就是参考了这个武器的缘故吧。

游戏解说：《第3次》中命中率高，所以作为神宫寺等人的提升等级的主要武器。之外，如果不与精神指令一起用的话，对手的级别稍高的话就会不中，要注意。

アンカーナックル

装备机体：バトルタンク

原作解说：バトルタンク搭载的射出式的“碇”。将附加了锁的アンカー射向敌人，用タンク的力量将敌人的行动封住、或者把它们拖倒。但是由于锁链和锚的一些设计原因，它们在剧中并不怎么活跃。用到此武器，多出现在海上空运的时候，为什么就不能对敌人多使用一些呢？当然，在与敌人奴隶兽交战时，将对方捆缚住、或是角力的时候还是相当活跃的。

游戏解说：《SRW》中，同样没有得到重用，对空中的敌人使用不能，所以基本起不到什么作用，而且在使用バトルタンク单机的机会比较少，所以对于想使用此武器的玩家来说，一点也没有得到满足。

装备机体：グラシドゥ・リュ

游戏解说：《SRW》中，是ゲスト军（盖斯特）的グラシドゥ・リュ装备的武器。射程远、威力大、消费EN少，集3大优点于一身。如果它不是光束武器的话，一定要向地球让渡。要配合高性能レーダー来提升武器的射程，不然机体很容易被击中，在防御力方面确实有些差强人意

イオンビーム炮

装备机体：ザンボット3

原作解说：比阿尔星人的遗产，キングビアル的主炮。因为比阿尔2世、3世都连续进行特攻的原因，比阿尔1世单机EN不足，临时装备在ザンボット3上，在马上剧终之前，只能发射一发。

游戏解说：《第4次机战S》中，被设定为根据兵左卫门祖先的设计图，在早乙女研究所进行再设计的大炮而出场的。射程

是所有机器人中的最远距离10格。但是由于驾驶员胜平德命中率低、不擅长远距离攻击，再加上需要消费EN90这么巨大的数字，所以基本不被使用。（无修正）

イデオンガン

装备机体： イデオン

原作解说： 伊甸王（イデオン）所使用的超大型炮。挖掘出伊甸王时连同伊甸王枪（イデオンガン）一起放置到了ソロシップ舰内。最初被众人误认为是ソロシップ舰用的一部分部件。此武器与棱角分明的伊甸王正好相反，倒是与ソロシップ舰相似，都是圆形的外观。伊甸王枪放置在舰内时，通常都是将后部的保护装置打开，整个炮身缩起来堆放到一起。还有，伊甸王枪本体下方装备了伸缩式的喷射器，可以从ソロシップ舰内直接飞到伊甸王手中。当伊甸王接收到之后，伊甸王枪后部的连接器会与伊甸王腰部自动连接，然后才能发射。

伊甸王枪的威力十分强大。可以在一瞬间将几百架的重型机动兵器、战舰等全部破坏，甚至还能将一颗星球也完全破坏。还有，当伊甸王的能量上升到一定程度时，其武器可以从正常空间攻击到亚空间的目标。根据原作的设定，伊甸王枪既不是激光兵器也不是镭射兵器。而是类似于使用黑洞引擎为动力源，通过伊甸王枪来达到控制目的的“黑洞炮”。

但是，拥有如此威力的伊甸王枪却严重受到伊甸王的能量增减的影响。以致于使主人公等人多次陷入到了致命的危机中。另外，伊甸王枪在原设定中也被称为伊甸王波动枪或是波动枪。

游戏解说： 在机战游戏中登场的伊甸王要想使用伊甸王枪，就必须将伊甸能量蓄到第6阶段（最大阶段）。使用时的范围是1～∞，威力为最大上限的9999。伊甸王枪以伊甸王自身为起点，向某个方向以扇形扩张直至地图的边缘。可以毫不夸张的说伊甸王枪是机战游戏中最强的武器！但是如此之强的武器也有不利的一面，由于攻击范围过广，使得很容易就会牵连到自军的机体，尤其是在《机战F完结篇》中，一旦伊甸王的能量超过最大界限引发暴走后，就会自动向机体最多的方向发射伊甸王枪……由于通常此时都是我方机体所在的方向机体数最多，只要伊甸王不幸暴走，基本上就等于GAME OVER了……所以，伊甸王枪同时也成为了机战游戏中最有代表性的双刃剑！

机体篇

R-ウイング

参战作品：《新超级机器人大战》、《机战α》、《机战OG》等

分类： 可变型接近格闘用PT（高機动航空機形态）

机体编号： R-1W

全长： 25.4m

重量： 50.2t

动力： 热核反应炉

变形形态： R-1

合体形态： SRX

所属： 地球防卫军极东支部SRX小队

主开发者： 卡库＝哈米尔

主驾驶员： 伊达隆盛

武装・兵装・技能： Gリボルヴァーブーステッドライフル

原作解说： R-ウイング是R系列机体中拥有唯一的变形系统的机体R－1的高机动飞行形态。同时，此变形系统也是R系列机体在变形合体成SRX时所使用的系统的初期试作形态。将R-1的各个部位都做了大胆的变形试验。从R-ウイング的外形上看，很容易让人联想到Z高达，或者是利・加斯。在变形成R-ウイング后，R-1也应该与Z高达等机体相似，可以单机突破地球大气层。并且，也可以通过追加大型推进器一类的简单装备，达到单机脱出地球大气层的目的。

R-ウイング在重力下的飞行能力自不用说，在无重力的宇宙中，利用其速度上的特性展开高机动作战也是R-ウイング的特长之一。R-ウイング所搭载的热核反应炉可以使其在地球和宇宙之间任意活动。而要远距离航行时则要使用热核火箭推进器之类的追加装备。但这些也只是存在于设定中的内容，毕竟以R-1的机体大小来看，它还是不适合做远距离飞行用的机体的。

R－1变形成R-ウイング后，类似于现实世界中的无尾翼型战斗机。也就是说在R-ウイング上找不到垂直尾翼之类的东西。R-ウイング整体扁平的轮廓，可以有效的减少空气带来的阻力，同时机体全身也使用了吸收电波的材质，增强了飞行作战时的隐秘性。

R-ウイング的主机翼采用了可变型后退式机翼。主要是考虑到作战时R-ウイング可能会随时变形成R-1的原因，并且采用此类机翼也可以提高在重力环境下的机动性。另外，当R-ウイング变形成R-1后，机翼部分会旋转到背部，在做出瞬间加速等动作时也可以起到增加机动性的作用。

R-ウイング的武器装备方面，最初只是G-リヴォルバー一种而已。但考虑到作战时的需要，又追加了高出力的ブーステッドライフル。使得R-ウイング的攻击力有了大幅提升。另外，这两件武器也是R－1作为标准装备来使用的武器。

游戏解说： 游戏中在R小队没有合体成SRX的时候，R-1也是

能发挥出优秀能力的。飞行形态下的R-ウイング具有较高的机动性，在地形复杂的地图上可以随意的移动。而变形成R-1后又具有较高的攻击力。在游戏的中、后期，敌方机体中大多都带有ビームコート或Ｉフィールド之类的光线防护立场，像与R-1相似的Z高达之类的机体由于装备的是激光类的武器，到了此时就会显得力不从心，但是装备了实体弹系武器的R-ウイング却能自如的应对这些敌人。

R-2（全称为REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2）

出自：原创SRX系

参战作品：《新超级机器人大战》、《机战α》、《机战OG》等

分类：高出力重装备炮击战用PT

机体编号：R-2

全高：18.2m

重量：80.4t

动力：热核反应炉

武装追加形态：R-2パワード

合体形态：SRX

所属：地球防卫军极东支部SRX小队

主开发者：大宫＝创

主驾驶员：莱迪斯・F・布兰休泰因

武装・兵装・技能：バルカン、ビームソード、マグナビームライフル、有线式ビームチャクラム。

原作解说：以重火力为特色开发的炮击战专用PT，专属机师为莱迪斯・F・布兰休泰因。与R-1不同，R-2搭载了强力的激光兵器，装甲方面也比R系的其它两架机体要厚上很多，并且还装备了Ｉフィールド装置。但是，由于重装甲、重武装带来的机动性不足也成为了R-2的致命弱点。最终R－2也就成了要求机师有极高技术的机体。另外，R-2并没有搭载T-LINK系统，在合体成SRX后就成了一个补助机构。

游戏解说：R-2也是一架问题较多的机体，使用起来非常困难。尤其是移动力方面要比其它机体低，但好在机师莱迪斯有精神指令“加速”，如果不用精神指令就只有为R-2加装“ブースター”之类的强化零件了。另外，由于R-2不具备飞行能力，在障碍物较多的地图战斗时会显得力不从心。

在使用此机体面对敌方的激光兵器时，由于其运动性比较低，通常都是依靠自机搭载的Ｉフィールド装置来挺过去。还有，能够移动后进行攻击的激光轮也是战斗中最有效的武器。

R-2パワード

出自：原创SRX系

参战作品：《新超级机器人大战》、《机战α》、《机战OG》等

分类：高出力重装备炮击战用PT

机体编号：R-2P

全高：23.8m

重量：152.4t

动力：热核反应炉

武装追加解除形态：R-2

合体形态：SRX

所属：地球防卫军极东支部SRX小队

主开发者：大宫＝创

主驾驶员：莱迪斯・F・布兰休泰因

武装・兵装・技能：バルカン、ビームソード、マグナビームライフル、有线式ビームチャクラム、ハイゾルランチャー。

游戏解说：R-2パワード是R-2追加强化武装后的形态。为了SRX合体成功，正式使用了トロニウム引擎，并追加了合体后成为SRX腕部的ハイゾルランチャー与合体后成为SRX肩部装甲的强化护盾。

强化护盾以追加装甲的形式装备在了R-2的两肩上，但由于机师莱迪斯驾驶特性，强化护盾在实战中并没有起到防护的作用，成为了单纯的摆设。新追加的武器ハイゾルランチャー虽然能量消耗非常大，却有着一击必杀的效果。此武器也成为了R-2パワード的最强武器。

R-3（REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3）

出自：原创SRX系

参战作品：《新超级机器人大战》、《机战α》、《机战OG》等

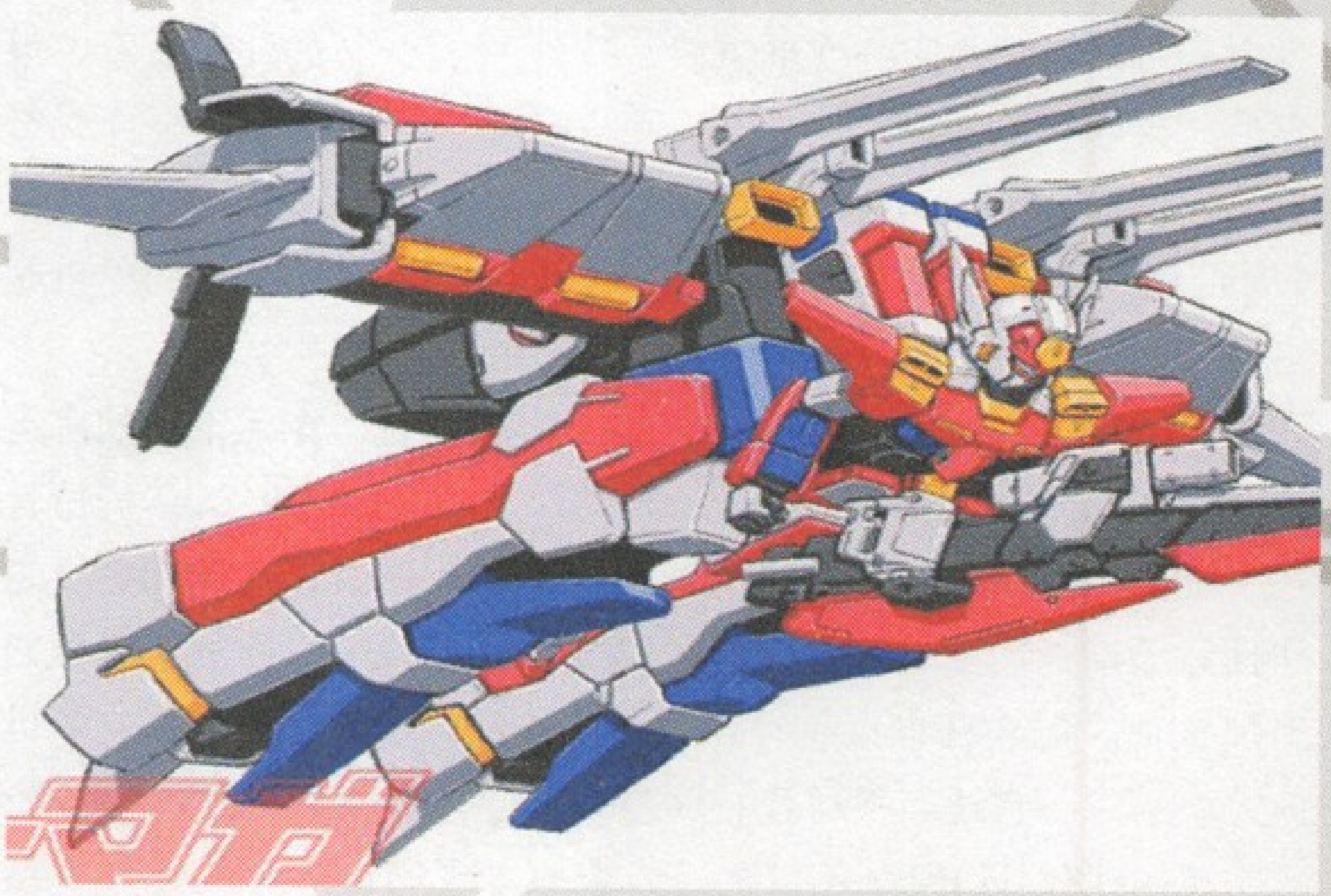
分类：念动力感知增幅装置搭载型PT

机体编号：R-3

全高：15.3m

重量：49.4t

动力：热核反应炉



武装追加形态： R-3パワード

合体形态： SRX

所属： 地球防卫军极东支部SRX小队

主开发者： 古林＝兼三

主驾驶员： 古林＝彩

武装・兵装・技能： バルカン、ビームソード、ストライクシールド、念动收束式レーザーキャノン。

原作解说： R-3是为SRX计划开发的指挥官用远距离战用PT。此机体搭载了T-LINK系统，通过机师的特殊能力“念动力”来实现远距离攻击兵器的运用。R-3主要是以激光兵器为主，并搭载了收集情报用的特殊雷达系统。为此驾驶此机体的机师必须是拥有较高念动力能力的人。

R-3的主开发者古林兼三博士，也是R-3的专属机师古林彩的父亲。古林兼三博士将这架SRX计划中最重要的机体交给了自己的女儿，一定有着不为人知的秘密。

游戏解说： 根据R-3机体的特性，在战斗中基本上是依靠其武器较长的射程与自机较高的机动力进行远距离战，在单机作战时一般都采用一击脱离的战法。也就是通过使用ストライクシールド、念动收束式レーザーキャノン等武器在敌方机体的有效射程外将其击破。如果不幸被敌方数架机体围困， R-3薄弱的装甲是禁不住几次攻击的。好在机师彩拥有精神指令“集中”，使用后配合机体的运动性，可以大大的提高R-3的回避能力。

R-3パワード

出自：原创SRX系

参战作品：《新超级机器人大战》、《机战α》、《机战OG》等

分类： 念动力感知增幅装置搭载型PT

机体编号： R-3P

全长： 24.7m

重量： 186.2t

动力： 热核反应炉

武装追加解除形态： R-3

合体形态： SRX

所属地球防卫军极东支部SRX小队

主开发者： 古林＝兼三

主驾驶员： 古林＝彩

武装・兵装・技能： バルカン、ビームソード、ストライクシールド、念动收束式レーザーキャノン、テレキネシスミサイル。

原作解说： 与R-2相似，为了SRX合体的成功，R-3也追加了强化装甲。R-3パワード的下半身追加了合体后成为SRX脚部的大型装置。为此也使R-3的整体形态发生了较大的变化，就好像高达GP-03S组合成GP-03D一样，R-3パワード也变成了类似大型MA式的机体。

R-3パワード由于搭载了新型的T-LINK飞行系统，使其在空中作战的能力（稳定性）大幅提升。但此设定在游戏中却没有得到具体的体现。

游戏解说:通常R-3パワード都是在原作剧情，彩的R-3被击破后，经过重新改修得到的。比起R-3，强化型的R-3パワード不仅移动力大幅增加，装甲方面也得到了进一步的强化（虽然还是很不禁打……）。还有，武器方面追加了实体弹系的テレキネシスミサイル，补充了R-3只有激光兵器的缺陷。同时也再次增强了R-3在远距离战时的能力。

R・ジャジャ

出自：机动战士高达ZZ

参战作品：《第２次机战G》、《第3次机战》、《第４次机战S》、《机战F完结篇》等。

分类： 骑士专用试作型MS

机体编号： AMX-104

全高： 23.55m

头顶高： 20.0m

本体重量： 36.4t

整体重量： 67.5t

发电机出力： 2320kw

推进器总推力： 75040kg

センサー有效半径： 13700m

动力： 热核反应炉

所属： 新吉翁军（ZZ時）

主驾驶员： 基拉・辛

武装・兵装・技能： ミサイルポッド、ビームサーベル、ビームライフル。

原作解说： 新・吉翁（阿克西斯）的王牌驾驶员基拉・辛所搭乘的专用机体——R・ジャジャ，是以接近战为特长的高性能MS。根据设定中的资料，此机体是以一年战争中的吉翁军近身格斗战专用机体“强人”为原型开发出来的。虽然R・ジャジャ的各方面性能都十分优秀，但是由于其制造成本也非常的高，量产化显然是不可能的。只能作为王牌机师们的专用机，机体的涂装也变成了鲜艳红色。

原作中，基拉・辛专用的R・ジャジャ也是经过了强化的，尤其是在机动性方面进行大幅增强。但在与阿卡玛的战斗中，还是不敌ZZ高达，被ZZ的头部超级大型加农炮一击秒杀……

游戏解说： 看过上述的说明后大家也许会认为R・ジャジャ只是一架很普通的MS，但实际上在大多数情况下由一些大众脸的王牌机师们驾驶时也发挥出了很大的作用。只是剧中基拉・辛驾驶的这架R・ジャジャ碰到了更强的ZZ而已。

游戏解说： 在游戏中此机体一般都是在中后期出现的，但基本上也还是作为“高级杂鱼”出现，各方面的能力还是不算很高。尤其是在后来的机战游戏中，R・ジャジャ也被逐步的弱化，到了《机战α》以后的作品中，基本上也就与前期游戏中的老虎之类的机体一样，成为了彻底的杂鱼机体。

剧本解读

《超级机器人大战w》精彩对白连载

瓦尔斯托克的通道里，主角一马正在写航海日志：

一马航海日志:联合宇宙历99. 6. 19.我们离开比特已经数日…。其间虽然受到多次海盗的袭击，不过航海大致还算顺利。迪奥和卡特鲁好像已经对瓦尔斯托克相当习惯。舰内没有任何问题。今天依然是没发生什么特别的事。舰内时间已是傍晚，若非要说什么问题的话。那就只有『工作人员的安慰旅行』这一件事了。好像第36次的破产危机仍会继续…嗯。

迪奥■你在干什么啊，一马？

一马■啊呀！…是迪奥啊…你不要吓我啊。

迪奥■你好像在写什么东西啊。是秘密日记？　还是打油诗？

一马■哈哈，也可以说是日记吧…。是在写瓦尔斯托克的航海日志啊。因为老爸的吩咐，这就由我来写了。

迪奥■嘿…这真不是什么像样的工作啊。

一马■我老爸很喜欢做记录啊。还说什么回忆非常的重要…。他嘴巴虽这么说，却老不想谈自己的过去啊。

迪奥■好像是啊。我们想要说那事也被他一票否决了啊。不过，航海日志通常是舰长的工作吧。为什么，却要你来写啊？

一马■我老爸做什么都偷工减料。我明明还有事要做，他却把这种麻烦的事推给了我…。

迪奥■原来如此…。那么，今天你不去当班做扫除也是因为在写日志吧。

一马■你不说我呢，现在是你洗衣服的时间吧？

迪奥■………。

一马■………。

迪奥■…我们…真是半斤八两啊。那们就握手言和吧。

一马■我明白了。大家就彼此都当什么也没有看到吧！

蕾■啊呀…那可不行啊。

一马■啊，姐姐！你原来在啊！！

卡特鲁■你在干什么啊，迪奥。你居然擅离职守…。

迪奥■卡特鲁也来了啊…！

蕾■这样可不行啊，迪奥君…你不可以偷懒。洗衣服可是重要的工作啊。我家因为女孩子多，要洗的衣服也很多啊。

迪奥■我说…蕾…我，正为要洗的衣服全是女性的而非常感觉为难啊…。

蕾■啊，对不起！我们家，男孩子就只有一马一个人，所以我有点考虑不周。我明白了。我会向父亲说这件事的，洗衣服就由卡来特来做吧。

迪奥■这么说，我接下来就自由了？

蕾■哪里。你去帮一马打扫卫生吧。

迪奥■真…！　真非要那样吗…！？

蕾■托运者心得。不劳者，不得食，想吃饭，就要工作啊。今晚的菜是高丽和菜卷和葱头乳汁烤菜啊。努力工作的话，饭吃起来就会很香啊。那么，卡特鲁。就麻烦你看好这两人了。

一马■切…今天的菜是不错…可今天负责做菜的是贫胸姐啊。最后菜一定全会成蛋黄酱味。

卡特鲁■你发牢骚也没有用。那么，快打扫卫生吧。

一马■啊呀…卡特鲁真是不错啊…。因讨了姐姐和贫胸姐还有美广的欢心而可以轻松啊…。

卡特鲁■没那回事啊。我已经完成了我的工作了。

迪奥■哈，这家伙有很多姐姐。很会对付比自己大的女性啊。

卡特鲁■迪奥…！

一马■…迪奥，卡特鲁。机会这么难得，说我父亲的事之前，你们说说你们俩的事啊。

卡特鲁■我们俩的事…？

一马■是啊。提到高达，那是一年前的革命战争中的幕后英雄吧？我虽然也知道高达之名，却还是第一次亲眼见到，所以对机师完全不了解啊。我说，你们也有过惊涛骇浪般的冒险吧？

迪奥■…那些事对听者和说者来说都不是什么开心的事啊。战争就是这样啊。

卡特鲁■我们只是在为替地球牺牲的宇宙城市在战斗而已。

一马■那么，经过叫做托雷滋.克修里那达的一番努力，现在的新.国际联合
就诞生了吧。

卡特鲁■不只是他，经过很多人的努力和更多的牺牲人类才达成了和谐与和平…。

迪奥■哈，之后拉达姆居然会来袭，我真是做梦也没有想到啊。而且人类之间不知道何时又会再次发动战争啊…。

一马■是这样啊…。地球和宇宙城市的关系好像也越来越紧张了啊…。

迪奥■就是这么回事。作为理想，完全和平主义虽然可以理解，不过实现起来不是容易的事啊。

一马■我们也在那场战争中充分体会到了人类的肮脏啊…。就算是宇宙海盗们要是没有战争的话，可能现在他们也会在做正当的工作吧…。

卡特鲁■…不过，一马。我们在战争中也有得到的东西啊。至少人类迎来了短暂的和平…。我也得以与迪奥还有其它的出色伙伴相遇。

迪奥■嘿嘿…能毫不害羞的说出这种话可是卡特鲁的特技啊。

一马■对了，高达的机师有5个人吧。其它的人在干什么呢？

迪奥■天知道…。有和我们在做同样工作的，也有行踪不明的。

一马■也许，你所用的希罗.唯这假名是高达机师的名字吧？

迪奥■是啊，说的对。他可是个非常怪的人啊，你遇上他也会觉得无聊的。

卡特鲁■喂喂，迪奥…快动手啊。你是反间谍组织成员应该很擅长扫除吧?

迪奥■切…就你而言，这个玩笑真是恶意十足啊…。

一马■我说…这次，你们要去地球也与现在的工作有关吗?

卡特鲁■对不起，一马。我们不能说。

迪奥■就是就是。这对包括我们的投资者在内的所有人可说是机密事项。

一马■你们不要在意。我听说做这 种事的人经常会有这样的苦衷啊。

迪奥■那么，论到我问你了。这叫着瓦尔斯托克的战舰，是怎么制造出来的啊?据我所见，它不是改造联合军的战舰而成的…。不仅如此，它还使用了我们未知的技术。

一马■………。

迪奥■你说啊。这战舰，不会是扎夫特的最尖端战舰吧?

一马■…我很想告诉你啊，不过实际上我也不非常清楚。

卡特鲁■这是怎么回事?

一马■这瓦尔斯托克似乎自我的爷爷开始就在使用了。当然，它好像进行过很多次全面的改进，不过基本的系统却一直在继续使用着啊。

迪奥■你等一下！你是说这战舰的基本设计是几十年前的吗!

一马■啊，你说的对。顺便说一下，卡来特好像也是当时制造出来的。

卡特鲁■真难以相信。这战舰的性能好像远远凌驾于联合的战舰之上啊…。

一马■所以，我不是说了嘛。我们对它也不怎么了解。不过，虽然我们不知道它所采用的技术的出处，却也知道它的使用方法，也会对它进行修理…。所以，我认为至少可以确定它是地球人制造的。还有托运者心得，就是能利用的话，就算是父母也要利用，有价值的东西就更不用说了啊。

卡特鲁■（迪奥…）

迪奥■（就是所谓的暗黑技术吧…。这可是密斯里鲁的人喜欢的话题啊…）

一马■所以，我们在自己所知的范围内对战舰进行改造并使用着。我的瓦尔浩克的设计图也是破译了卡来特中的黑匣子才得到的。

卡特鲁■你们没想过要把这技术提供给联合吗?

一马■本来托运者就是自由自在的工种，不会去巴结上司。自己的东西自己用…。哈，场面话就是这样。要说真心话的话，是因为托运者和政府与军队历来就关系不好。

迪奥■哪个政府都想控制交通和交易啊。托运者只会碍事。

一马■所以好像有人想得到瓦尔斯托克本身啊。听说悬赏的金额还相当的高啊。

迪奥■真是的…。蕾蒂.安真是光给我们介绍麻烦的战舰啊。

一马■不要担心啊，迪奥。要是下三烂的宇宙海盗攻来的话，我们一下子就会把他们打回去的。为防万一，战舰的基本设计图和我们家族的生活资料的复本，已经放在逃生用飞船里了。卡特鲁■不过，今后的航海会有远比宇宙海盗更可怕的敌人在等着…。

一马■你是指奥比太尔环的拉达姆吧…。

卡特鲁■拉达姆来袭之后3个月…他们就压制了设置在地球外围的奥比太尔环…。正由那里向地球发动进攻。

迪奥■在地球的赤道上总是有敌人存在啊。真让人受不了啊。而且它们是像虫子一样的怪物，根本就没有商量的余地。简直就是，不是你死就是我活啊。

一马■不过，让人吃惊的是，那拉达姆的同伴的战斗力啊。我听说地球方面虽然奋力抵抗，环还是一下子就被他们压制了啊。

卡特鲁■虽然在革命战争中，其军队有所消耗。不过其力量也不容小视。不过，联合军好像也在计划进行大規模的反攻作战方案。

一马■就是得这样啊。人类可不能一直败给怪物啊!

迪奥■在此之前我们能否到达地球还是个问题啊。靠近奥比太尔环的话那些家伙，一定会攻过来的。

茜■喂，你们几个！卫生打扫完了吗!

一马■哇！在受到拉达姆的攻击之前就受到了贫胸姐的袭击吗!

茜■一马和迪奥可要好好干啊。瞧，那里有灰尘！…卡特鲁你来帮我调味吧。

卡特鲁■好的，茜。

迪奥■切…立场一样待遇却完全不同，这算什么嘛…。

一马■你不要唠叨了。我自出生开始16年，就一直是这样啊…。

迪奥■我很同情你啊，一马…。

另一方面在，BlueEarth号驾驶舱内,诺尔正在为Dboy在上次战斗中临阵脱逃而大感不满：

Dboy■呜!

诺尔■你这家伙，快回答我！刚才在战斗中你那样做是打算干什么啊！？为什么明明还有拉达姆在，你却厚着脸皮回来了！？

亚纪■不要说了啊，诺尔!

诺尔■你在说什么啊，亚纪！因为他没有战斗，BlueEarth号受了伤害…。连你也受了伤啊!

Dboy■………。

诺尔■你说话啊，你这个dangerous boy…！果然不能相信你。完成这任务之后，我就把你赶出Space knights！

亚纪■诺尔!

诺尔■我先说清楚，Dboy。你能待在Space knights 是因为你是宇宙骑士！那么，不想战斗的你就没有任何用处!

亚纪■不要说了，诺尔！Dboy虽然失去了记忆，却还在和拉达姆战斗啊!

诺尔■我们也是一样在和拉达姆战斗。这家伙，能够变生成率领那些拉达姆的怪物们的宇宙骑士才会有意义。反过来说，这家伙的价值也就仅此而已!

Dboy■…你说的对。我只是为与拉达姆战斗而活着…。这样的话，如何多不能和拉达姆战斗的话就没有活着的意义。

诺尔■你自己很明白嘛。…我们这次的任务是对奥比太尔环的第20区域进行调查。都因为你，调查才进行了一半没有完成。在完成任务之前，你要履行好自己的责任啊。

Dboy■我明白了…。

亚纪（Dboy…）

三人于是又开始了对奥比太尔环的第20区域的调查，不过很快却又遇上了敌人：

诺尔■那么重新开始工作。完成任务之后我们就赶快回地球吧。
亚纪■雷达有反应！　是拉达姆！
诺尔■切…果然来了啊！迎击吧，亚纪！
亚纪■yes sir！
Dboy■变————身！！
长剑■宇宙骑士长剑！！
亚纪■Dboy出现了！
诺尔■那家伙…你这次可要给我好好战斗啊…！
亚纪■（Dboy…）长剑（我得抓紧时间…我…）

三人好容易把敌人全消灭了，本以为可松口气了，却又有敌人出现了：

长剑■（哈…哈…。总算是…来得及啊…）
诺尔■哼…真是很花时间啊。又多化了点时间。
亚纪■辛苦了，Dboy。你回BlueEarth号来吧。
长剑■不…还不行！
诺尔■可恶！　还，隐藏了这么多敌人吗！
亚纪■快回来，Dboy！我们先撤退吧！
诺尔■要对付这么多的敌人。不打开突破口就没法离开！只能战斗了，亚纪！
亚纪■yes sir！
长剑■（不妙…这样下去的话我恐怕会…！）
短刀■（呵呵呵…长剑…。生为不完全宇宙骑士的你，要怎么克服这种状况呢？就让我好好看看你怎么悲剧的死去吧…）没过多久，Dboy突然反常，要求亚纪与诺尔两人自己先逃走，这里由自己来应付，其理由到底是什么呢：
长剑■（已经…没有…时间了…！）
亚纪■诺尔！Dboy的情况有点奇怪！
诺尔■那个笨蛋！他是又开始害怕了吗！
亚纪■你怎么了，Dboy！你，受伤了吗！？
长剑■亚纪，诺尔，你们快逃！这里交给我来对付！！
诺尔■你想一个人逞英雄吗！谁会要你照顾啊！
长剑■我不是这个意思！　这样下去的话…我会杀了你们的！
诺尔■你说什么！？
长剑■…身为不完全宇宙骑士的我，能维持自己的意识30分钟已经是极限…。
亚纪■Dboy…上次战斗中明明有敌人在你去撤退难道也是…。
长剑■…对。因为就要到极限时间了。
诺尔■要是过30分钟的话，到底会发生什么事！？
长剑■我的意识会被在我体内的拉达姆的本能完全地支配。成为破坏眼前一切事物的恶鬼…！
亚纪■怎，怎么会这样…。
长剑■所以，你们快走！已经没有时间了！
诺尔■亚纪！　Dboy出来之后过了几分钟了！？
亚纪■25分钟…！再过5分钟就会满30分钟！
长剑■我会确保你们离开的路线！你们快走！
诺尔■Dboy…你…。
亚纪■Dboy！我们不能丢下你不管！你是我们的…。
诺尔■…走吧，亚纪…！
亚纪■诺尔！你，打算对Dboy见死不救吗！？
诺尔■我是要把拉达姆们打倒啊！不那样做的话，我们和Dboy都会没命！
长剑■不要乱来！你们不要再管我！
诺尔■你不要搞错！就像刚才我说的。因为你是宇宙骑士所以才有意义！就算要把拉达姆们打败，也不能失去你！
长剑■诺尔…你…。
诺尔■明白了，就赶快战斗！要在5分钟内解决它们！
长剑■…明白了！
短刀■（可恶的长剑…想垂死挣扎吗。那么，就让我亲自送你下地府…）

正在此时，地图上却又出现了不明机体，以地图炮一下消灭了大部分的敌人：

亚纪■诺尔！　有新的反应啊！有人过来了！
诺尔■是拉达姆的增援吗！？
亚纪■不是！　只有一机！尺寸…是人类的大小啊！
诺尔■是新的宇宙骑士吗！
长剑■不对，这是！
[迷之机体]■………。
长剑■那是…意巴流达的detonator！
短刀■（意巴流达居然来到了这个星系！）
[迷之机体]■………。
亚纪■拉达姆曾…一下子就被…。
诺尔■那宇宙骑士，是会帮我们吗…！
长剑■不对…那不是宇宙骑士！那是意巴流达！
亚纪■意巴流达！？
长剑■这事一会儿再说！先解决拉达姆！
诺尔■喂，我说！我们不管那什么意巴流达没问题吧！？
长剑■…暂时没有问题。它好像对我们没有敌意。
短刀■（怎么可能…为什么，意巴流达会帮助人类！？我暂时先撤退，去向奥米伽大人报告…！）
诺尔■虽然我搞不太清楚，不过就把那什么意巴流达当成同伴吧！抓紧时间啊，Dboy！我们剩下的时间只有5分钟了！
长剑■明，明白了！
奥伽■………。
长剑■（可是，为什么…。为什么，意巴流达…而且还是detonator级的人物会帮助我们…？）

一会儿之后，突然又有敌人出现，却是迷之机体的同类，不过虽然他们和迷之机体是同类，却好像对我方不是太友好：

[迷之机体]■！
诺尔■这些家伙，是什么人！？
长剑■是意巴流达！果然，连部队也一起来了啊！
诺尔■可恶！他们向我们攻击了！
亚纪■这是怎么回事，Dboy！那是敌人吗！？
长剑■情况我也不太清楚！不过，新出现的意巴流达好像是敌人！

迷之敌人突然与新出现的同类战斗起来，却是让众人相当的不解：

诺尔■那家伙…是在和同伴战斗吗…。
亚纪■那个穿白色盔甲的人好像是我们的同伴啊。

正在不可开交时，主角的战舰追踪迷之机体也到达了这里：

诺尔■这次又是什么啊！？
亚纪■这次是地球的战舰啊！这识别码…是托运者的战舰啊！
布雷斯■没想到追踪迷之敌人，居然会遇上战斗…。
一马■你看啊，父亲！上次那白盔甲人也在！
迪奥■拉达姆和Space knights 的宇宙骑士长剑也在啊！
一马■他们根本就是寡不敌众嘛！这种情况，我们可不能坐视不管！父亲，我要出击了！
布雷斯■是外宇宙开发机构的Space knights 。这些还弗里曼一个人情也不坏啊…。好！接下来瓦尔斯托克去援护Space knights ！
卡特鲁■布雷斯舰长！我和迪奥也出击！
布雷斯■Space knights 和PRE在本质上是一致的。你们这算是对同伴的援助吧。
迪奥■你真是个不可不看的大叔啊…！你到底了解我们多少啊…。
亚纪■那是PRE所属的高达啊！
诺尔■虽然不知道他们为什么会和托运者在一起，不过我们总得是有救了！那边的托运者！很感谢你们来救援，不过我们有点小问题啊！
布雷斯■有点小问题?
诺尔■不在4分钟之内把敌人消灭的话就会发身糟糕的事！拜托你们帮忙了！
布雷斯■你们的小问题我一会儿再过问。我们就以同样生活在宇宙中的人的身份来帮你们吧。
长剑■是援军吗…。
一马■那就是迪奥所说的宇宙骑士长剑吗。他确实和那边那穿白盔甲的家伙很相似啊。
茜■不要大意啊，一马！我们和传说中的拉达姆可是第一次见面啊！你要全力以赴啊！
蕾■大家，请当心！那拉达姆好像与迷之敌人彼此敌对！
迪奥■就是说现在有三股势力吧。这可真麻烦。
布雷斯■大家要当心不要被两方敌人夹击，同时也要好像利用他们让他们彼此残杀。
一马■明白！地球就在眼前，我们可不可能发呆啊！！

终于把敌人全消灭之后，迷之敌人突然向DBOY发起了攻击，之后留下名字就走了：

蕾■已经确认全部消灭了敌人。周围也没有敌人的增援。
布雷斯■好…各位，辛苦了。
诺尔■亚纪，还有多少时间！？
亚纪■勉强，赶上了啊！快回收Dboy！
[迷之机体]■………。
一马■那家伙，想和我们战斗吗！
长剑■意巴流达！！
[迷之机体]■！
长剑■呜！
亚纪■Dboy！
长剑■回答我，意巴流达！你的目的是什么！？为什么，你救了我们！？
[迷之机体]■奥伽…。
长剑■奥伽…?
迪奥■那家伙，是什么人啊！他和希罗一样让人不知所谓啊！
卡特鲁■他最后好像说了什么…。
茜■我听到他说…奥伽…。
保里斯■这是他的自我介绍吧…。那样的话，虽然他来去无踪，不过却很懂礼节啊。
长剑■奥伽…。意巴流达的detonator.奥伽…。
在瓦尔斯托克的格纳库内，众人开始彼此交谈起来：
亚纪■…在危难时，得你们相救真是非常地感谢。
布雷斯■哪里…作为生活在宇宙中的人困难时就应该相互帮助。请你不要放在心上。
保里斯■老板，这叫做BlueEarth的舰，好像要进行长时间的航行好像有点勉强啊。
诺尔■在有时间限制的战斗中我们好像有点太勉为其难了啊…。唉…在这种地方又找不到修理厂啊…。
一马■我说，诺尔…你没把重要的事忘了吧?
诺尔■重要的事…?是指对操作员美女们的自己介绍吗?
茜■不对！…是在宇宙中遇上麻烦就马上联系我们！
保里斯■具备有诚实.安全.迅速三特色的传说中的托运者。瓦尔斯托克家庭就是指我们。
诺尔■…你知道吗，亚纪?
亚纪■对不起。我们，对这些事不怎么了解啊。
茜■唉…。
迪奥■这也难怪。Space knights 拥有自费制造的宇宙飞船啊。
诺尔■你还有别外一个长金发的…那个高达的机师是PRE的成员吗。
卡特鲁■请你，不要说得太直接啊。我们现在，还在执行任务…。
诺尔■你是指坐在托运者的战舰这事吗?我听说你们是反恐怖的特别小组，不过你们还真是清闲啊。
卡特鲁■…这有很多的原因。
一马■啊～咳，亚纪。那舰要有故障的话就让我们来拽着走吧?
亚纪■你们能这么做就太好了…你满脸微笑是什么意思?
保里斯■啊～包括所有事项总费用是30000G。当然，这可是相当值得的。
诺尔■请等一下！要收钱的吗！？
一马■这还用说。我们，可是托运者啊。
亚纪■刚才你们不是还说困难时应相互帮助…。
茜■那和这是两码事。而且我们，实际上还在休假啊。
保里斯■茜，要说的话应该说平衡而不是休假。
茜■啊，我说错了吗！？
亚纪■你说的是休假啊…。

茜■笨蛋保里斯！　你闭嘴！！
保里斯■知道了知道了。…好像这谈判不会很顺利啊。老板…接下来就拜托你了。
布雷斯■我听说你们归属于外宇宙开发机构。那么，我想和你们的司令弗里曼先生谈谈。
诺尔■这真让人吃惊啊…。我们负责人的大名连托运者都知道，他真是面子广啊。
布雷斯■我和他是相识啊。我想和他谈谈工作的事，顺便也想叙叙旧啊。
诺尔■OK，我明白了啊。费用的事请你和负责人谈吧。我也必有向负责人报告一下啊。
亚纪■对了…Dboy呢…？
一马■你是说那个一回到战舰，就倒下的大哥吗？那大哥是宇宙骑士长剑的机师吧？
亚纪■是，是的…。（还是不要对生为平民的他们谈宇宙骑士的事为好啊…）
保里斯■他，被送到了医务室。现在美广跟他在一起。
茜■不过，Dboy这名字真是怪啊…。
亚纪■与其说是名字不如说是通称…。因为他丧失了记忆，想不起自己的名字…。
诺尔■随便说一下，给他取这个名字的是我。我的品味不错吧？
一马■那么，那『D』是什么的简称呢？
保里斯■我赌10G，那是『dynamite』！
迪奥■那么，我赌10G，那是『delicious』！
茜■那么，我赌5G，那是『diving』！
布雷斯■等一下，茜…。是『潜水者』的话好像完全摸着头脑了啊。我赌20G，那是『dramatic 』。
诺尔■那么，这些钱全归我了。答案是『dangerous』的『D』。
一马■你说什么！？你们就让这样危险的家伙和美广两人单独相处吗！
亚纪■等，等一下！一马！
一马■这样可不行！迪奥，卡特鲁！马上去医务室吧！！
另一方面，在瓦尔斯托克的医务室里，Dboy终于 醒来了：
Dboy■呜…呜…这，这里是…？
美广■你醒了？这里是在瓦尔斯托克中。
Dboy■美雪！是美雪吗！？
美广■啊呀！
一马■你这个危险的家伙！快把美广放开！！
美广■哥哥！
Dboy■这，这里是…。
一马■不用废话！我要把对美广动手动脚的歪魔邪道从这里赶出去！！
美广■住手啊，哥哥！这个人，才刚醒只是有点混乱啊！！
一马■那，紧握住美广的手又怎么解释啊！？
Dboy■…对不起…。我把她…当成妹妹了…。
一马■妹妹…？
亚纪■Dboy…你，恢复记忆了吗…？
Dboy■…不是…只是因为战斗中的冲击，回想起了一小部分而已。
诺尔■噢…那么，你就这样顺便的…。也把那叫着意巴流达的家伙的事说说把。
Dboy■…我明白了…。
一马■你，认识那家伙吗…？
Dboy■有点认识…。
一马■我听说宇宙骑士是那像拉达姆之虫的怪物的指挥官啊…。你，身为其机师明明丧失了记忆，却还会知道意巴流达的事…。你，到底是什么人…？
Dboy■………。
亚纪■Dboy…。

在瓦尔斯托克的舰桥，Dboy开始与众人谈起了自己还有迷之敌人之事：

Dboy■…就像我以前说的。我没有对过去的记忆…。我醒来时，就在地球圈并能借助这系统芯片的力量进行变身。
布雷斯■变身？
诺尔■就是变身成宇宙骑士啊。
保里斯■嗯…这水晶状的物质就是系统芯片吗？应该把它看成是某种物质变换系统吧。
一马■那么，你…并非是在操纵着宇宙骑士…！
Dboy■是的…。宇宙骑士长剑就是我本身。
保里斯■不过，变身…。就像电视中的英雄啊。难道，你被邪恶的组织改造过？
Dboy■………。
亚纪■详情虽然我不清楚。不过，我们多次与拉达姆的宇宙骑士战斗过。也因此明白了宇宙骑士与拉达姆会有关联…。
诺尔■既然这家伙的记忆不恢复，真相就永远不会大白。
亚纪■确实，Dboy的身体有被人进行过处理的地方…。不过，由遗传因子和其它的数据来看，他确实是地球人。
茜■我越来越搞不清楚了啊。你恨拉达姆，在拉达姆却又有宇宙骑士…。这两者的差别到底在什么地方啊？你给我个满意的答复啊。
蕾■茜…Dboy没有记忆啊。你不要强人所难。
Dboy■………。
诺尔■那么，你为什么会知道叫做意巴流达的家伙啊。
Dboy■…恐怕那是拉达姆在我体内的变身系统中，输入了关于他是敌人的信息。
亚纪■敌人…？
Dboy■是啊，说的对。那意巴流达对拉达姆而言好像是有重要意义的敌人。在我的意识中，可以看到拉达姆和意巴流达进行的大规模战争的影像…。
迪奥■他们来到地球好像…。不是为了来打倒拉达姆的啊。
卡特鲁■嗯…。就目前为止的情况来看，不会是。
布雷斯■他们是在宇宙范围内，要和那拉达姆战斗的人…。要是他们真的来地球的话就要发生糟糕的事了啊…。
美广■不过，那意巴流达之中穿白色盔甲的人不是帮助了我们吗！说不定，他会成为我们的伙伴啊！
Dboy■那意巴流达是detonator级人物…。说白了，是意巴流达的战斗指挥官。
诺尔■他不只是形态连立场都与宇宙骑士相似的吧。
Dboy■在我印象中，没有意巴流达侵略别的星球的影像…。

那detonator救了我们的理由也无法搞清楚。

布雷斯■那穿白色盔甲的意巴流达，是否是我们的伙伴还不能断定。实际上他最后向宇宙骑士长剑发动了进攻，就算他没有动真格。以我们的思考方式来判断其行动是危险的。
蕾■不管怎么说，问题是『白色盔甲』太难理解了，就用代码代替吧。
一马■那『奥伽』就是他的名字吧…。
Dboy■目前只能那样判断啊…。
卡来特■布雷斯舰长…和地球 外宇宙开发机构的通信 联接上了。
布雷斯■是吗…。那么，请转到主屏上。
弗里曼■这里是国联直属组织外宇宙开发机构，我是Space knights 司令…。哈因利比.凤.弗里曼。瓦尔斯托克家族，请回答。
布雷斯■好久不见了，弗里曼。你好像一点没变。
弗里曼■你好像也很精神啊，布雷斯。离上次见面，已经有近15年了吧。
布雷斯■是啊，那件事还真要多谢你的照顾。
弗里曼■彼此彼此。今天你好像又救了我的成员…。对了，夫人怎么样了？
布雷斯■…对了，我还没对你说吧。有美在事故中死了。差不多有10年了
弗里曼■是吗…。那真是对不起了。
布雷斯■你不用在意。没有你在的话我和有美就不会相遇啊。…那么，闲话以后再说先说工作的事吧。
弗里曼■大体的情况我都听诺尔说了。那就拜托你们把BlueEarth号搬运到地球去吧。当然，报酬我会遵照你们的要求给的。
一马■太好了！这样我产就可以摆脱破产的危机了！
弗里曼■他就是一马吧？
布雷斯■是的。他人是长大了，不过头脑却没有变。还远不成熟啊。
一马■切…虽说是在昔日老友面前，不过这也说得太过分了吧。
弗里曼■不过，布雷斯…我也是有条件的。
布雷斯■果然，你还是老样子啊。我可不相信你是会老实接受我们要价的人啊。
弗里曼■你明白，话就好说了。我的条件，就是想让你们去处理另外一件事。当然，在这任务中Space knights 的成员就交由你来指挥。
诺尔■唉…先是去保护Dboy然后是调查奥比太尔环…接下去居然又让我们帮托运者的忙…。
布雷斯■那么，这次的任务是？
弗里曼■前几天，在奈儿嘎尔重工的萨塞博.船坞，全新概念的战舰完成了…。联合军向奈儿嘎尔提出了要这战舰的请求，奈儿嘎尔却拒绝了请求…。之后，那战舰抢在联合军之前就突破了大气圈。联合军也是自作自受。叫他们不要以为摆出副了不起的架子任何人就会臣服了。
茜■你好像很讨厌军队…。Space knights 不也是军队吗？
亚纪■我们是军联事务局直属的组织。和安理会统治的联合军采取的行动方式不一样。
迪奥■这一点好像会触怒联合军啊…。事务局直属的组织自然被他们视为眼中钉。
一马■嗯…迪奥和卡特鲁的PRE也直属于那事务局吧？
迪奥■你，为什么会知道…！？
一马■只要听了之前的对话的话，这种事当然会明白啦。我不是说过了吗？托运者的情报就是生命。
迪奥（本以为他只是个傻瓜，不过他干得相当不错嘛…。可以说他到底是那『鹰之眼』的儿子吧。我得多加小心…）
布雷斯■那么弗里曼…我们的任务和那战舰有什么关系啊？
弗里曼■我想让你们做的事，是把那战舰…代号.抚子号破坏掉。

在宇宙的某处：

神秘人物■…是吗。在这太阳系意巴流达出现了吗…。
短刀■ 我觉得刚才只是他们先发部队的侦察活动，不过总有一天他们的大部队会到来的…。
神秘人物■真有趣…。把这地方作为和他们进行决战的地方也很有意思。你去联络周围的舰队。还有，我们也要赶快压制地球。
短刀■在此之前奥米伽大人…我还有事要…。
神秘人物■是指长剑吗？
短刀■我脸上因为他而受伤的屈辱和憎恨还有愤怒…在我把他大切八块之前是不会消失的！
神秘人物■他可不好对付啊…你有什么计策吗？
短刀■是的…就用这分光干涉装置把他送到地狱去吧。
神秘人物■由拉达姆而生者，必回归拉达姆是宿命…。去吧，短刀！去让长剑知道什么是拉达姆的宿命！
短刀■是…！

另一方面在联合军情报局：

阿依扎克■神先教授…收到来自外部的通信。
未知■真奇怪啊…居然有人可能直接与阿依扎克联系上…。发信人是谁啊？
阿依扎克■不知道。还有，通信是以脉冲形式送来的…。其发信地我大体已经确定了。
未知■到底是世界最强的有机电脑，阿依扎克啊。那么，信号来自什么地方？
阿依扎克■来自宇宙。来自奥比太尔环的第20区域付近。
未知■来自宇宙…这是怎么回事！？
阿依扎克■我来把脉冲信号变换成数据…显示到屏幕上。
未知■…奥伽…？这到底是什么啊…？

瓦尔斯托克/一马自己的房间内，主角一马正在写航海日志：

一马■航海日志：联合宇宙历99. 6. 21。跟踪叫着意巴流达的家伙，之后与拉达姆发生战斗，又收容了Space knights的人…。接下来我们又突然收到了要去破坏奈儿嘎尔重工的新型战舰的委托。这次的委托，好像有相当的内情。不过就我而言，能摆脱破产的危机，总算让我有所安心。不管对手是抚子号还是什么懒猫号，我们最擅长的就是与战舰作战，我要让他们见识一下瓦尔斯托克和我们的实力啊…嗯。

蕾■一马，该开会了。你来一下舰桥。
美广■你快点啊，哥哥。大家，都已经到了啊。
一马■知道了！我现在的情绪可是高涨啊！
蕾■那太好了。我很期待你的表现啊，一马。

在联合军/司令部，克尔维特正对御统对抚子号的处理相当的不满，好在福雷斯顿及时的出现替御统解了围：

克尔维特■御统提督，发生这样的事，全都是你的责任。你还有什么要解释的吗？
御统■一切如报告中说的一样。我们放跑由我极东方面军萨塞博.船坞发射的奈儿嘎尔的新造战舰…。舰名『抚子号』，一直至今。
克尔维特■那抚子号突破了奥比太尔环的拉达姆的攻击，想要离开地球圈。这也全是因为你所指挥的极东方面军的失误所致！
御统■正因为明白这一点，我才发动极东方面军指挥下的舰队，在追踪着抚子号。
克尔维特■这是当然的。不仅是极东方面军，有部分防卫舰队也出动了。一定要想办法把连拉达姆都可以突破的那种战斗力掌握到我军手里。
御统■就算是捕获了抚子号事情也不会这么顺利啊…。
克尔维特■注意你的言辞，御统！…我听说，抚子号的舰长是你的女儿啊。
御统■………。
克尔维特■你，不会是因为太疼爱自己的女儿，而无聊地手下留情了吧？
御统■我赌上军人的责任发誓。绝无此事。
福雷斯顿■克尔维特准将，我听说生为抚子号舰长的御统.由利加在联合大学的战略模拟中…。是以不败闻名的逸材。而且有情报说元联合军提督瓢.阵也在战舰上。抚子号及其装备决不是可以小看的对手啊。
克尔维特■靠光知道游戏的小女孩子和老头子能干出什么来…！而且瓢是以第一次火星会战时的事为理由离开了军队的男人…可以说是落伍者…！极东方面军居然会被这些人玩弄，也没什么了不起的。
御统■………。
克尔维特■这也是没有征用那GGG和民间研究机关的机体的结果！
御统■他们直属于国联的事务局，有对付仲达和赫鲁的任务在。我们单方面的意见恐怕没法命令他们。
克尔维特■正因为你有这种天真的想法才会放跑了抚子号！
福雷斯顿■不过，克尔维特准将…。你不是也没有成功的接收宇宙骑士吗？
克尔维特■那是因为受到了事务局的罗滋.阿普罗阀尔的阻挠！
福雷斯顿■事务总长阿普罗阀尔女士…比想像中更能干啊。对军队而言她是眼中钉吧。
福雷斯顿■特别是对司令部而言…。
克尔维特■福雷斯顿局长…你，到底想说什么…？
福雷斯顿■我没别的意思。不过是作为情报局分析了一下事实和状况而已。
克尔维特■（虽不知道他在打什么主意，不过毕竟他只是个没实际部队发动的人而已…。就由他去吧。真有万一的话用强攻策略就行了…）
福雷斯顿■现在，重要的是去捕获抚子号和牵制奈儿嘎尔重工吧。像这样放任奈儿嘎尔的话，总有一天联合军的权威就会丧失，会失去对世界的统制。现在人们正对兵器产业与军司令部的暗中构结议论纷纷，对这件事就要慎重地处理才是。
克尔维特■…你不用再说了。御统提督，抚子号的事，你负起责任去解决。抚子号如果不停下来的话，就让奈儿嘎尔见识见识厉害！击坠它！
御统■…我明白了。
克尔维特■和奈儿嘎尔重工进行交涉的事就由我们司令部来处理。福雷斯顿局长，你把必要的资料传给御统提督。我的话完了。
福雷斯顿■（果然…。强硬派的克尔维特准将的势力不断增加，好像有什么内幕…。这次奈儿嘎尔的行动可能也有什么内幕）
御统■福雷斯顿局长，真多谢你了。多亏局长你的帮忙，我得看那男人的嘴脸的时间好像大幅缩短了。
福雷斯顿■…话说回来了，御统提督，你对抚子号有什么看法？
御统■…它的存在很危险。
福雷斯顿■你，果然那么想啊。
御统■我女儿由利加的美貌和nicebody，只能说是dangerous。
福雷斯顿■…我想问的不是关于舰长个人的事而是关于抚子号的事。
御统■………。
福雷斯顿■采用了奈儿嘎尔开发的相转移引擎的抚子号，是一艘靠一舰就可以左右战局的战舰。白白浪费它，是全人类的损失…，而同时胡乱用它的话，会动摇军队本身吧。
御统■…这点我很明白。
福雷斯顿■既然这样我就不想再多说什么了。不要忘了你自己的责任啊。
御统■（不懂父母心的女儿终于长大了…。由利加…你到底在想什么…）

在抚子号/舰桥，抚子号的成员正在开会。

Prospector
■…各位，大家好像都到齐了，接下来就由舰长来宣布抚子号的行动方针。
由利加■大家好！我来自我介绍一下，我是舰长御统.由利加！
明人■…这件事大家，已经都知道了啊…。
由利加■真是的！明人啊。这都怪你老是对人家不冷不热～！你都追着我来了抚子号，再直爽一点就好了！
明人■你说的直，直爽是指…！？

由利加■真是的！你要正视自己的心！要正视爱啊！
明人■你说的爱…爱是指…。
惠美■这…是真的吗，明人！？
明人■不，不对！ 绝对不是！我是作为厨师，来到这战舰的…。根据抚子号的去向，我会随时离开这战舰的！
凯■天川！你，想丢弃你和我的誓言吗！
明人■你说的誓言是指…我，和你有过誓言…?
凯■唉！ 你已经忘了吗！在我把我的激钢人给你的时候…。你不是发过誓要和我一起保护那绿色的地球的吗！
瓜田■喂，山田.次郎！你不要把S特巴里斯叫成什么激钢人啊！
凯■我的名字叫大豪寺.凯！你不要忘了！
瓜田■你在胡扯什么！那是你自己给自己起的名吧！你的真名叫山田.次郎，我早已经知道了啊！
凯■大豪寺.凯是我的魂之名！
遥港■这是怎么回事?
惠美■遥港，『激钢人3』这部机器人动画，你知道的吧?
遥港■不…我没听说过。本来我就对动画没兴趣…。
明人■不会吧…！居然会有人不知道那让人感动的热血超大作动画…。
遥港■哼…明人也喜欢那种动画吗?
明人■嗯，是的…过去，我经常看它的重播…。
凯■只要是男人就一定会喜欢它！对了！那就好像是灵魂相互呼应一样！
惠美■那动画的超级粉丝山田，就把S特巴里斯称为激钢人。
凯■就是啊！对我而言，机器人的原点就是激钢人啊！
遥港■那么，机修师瓜田自然就没法忍受这一点了。
惠美■而且山田不喜欢自己的本名，自称为大豪寺.凯。
遥港■哼…真是个傻瓜…。那可真是十足的…。
凯■不管怎么说！你忘了誓言要离开这战舰的话，就打倒我之后再说！
明人■那种誓言，谁发过啊！？我，可不记得我说过这样的话！
凯不是说的什么话！是你的灵魂这么对我说的！
由利加■我不要啊，明人！也让我听听你灵魂的呼声啊！
明人■唉～真是的！这种事，怎么样都无所谓啊！
琉璃■舰长…联合军的追击部队正在逼近。请你把要说的话说简短一点。
由利加■啊…说的也是！
Prospector■你真是帮了大忙了啊，星野。我本认为就这样一直什么也不说的话，我们会和联合军发生战斗啊。
琉璃■傻里傻气…。
明人■对了由利加，这战舰会去火星吧！？我为了亲眼看火星的理想城市才坐上了这战舰！
瓢■………。
歌特■你个人来这战舰的理由是什么都无所谓。决定这战舰的行动命令的决定权在于战船的所有者奈儿嘎尔。
明人■呜…。
惠美■（歌特，有点让人觉得恐怖啊…）
遥港■（他原来是军队是由奈儿嘎尔派来的现场负责者…。不过，他也有天真的时候啊…）
惠美（你了解的真多啊，遥港…）

遥港■（呵呵…算是吧）
由利加■我明白了！ 那么，我就来公布一下！和明人所希望的一样，抚子号的前进方向…就是火星！而且，我们的目的是尽可能地收集情报还有救出幸存者！
明人■太好了…！这样我，就能去火星了！
瓜田■可是，舰长…。火星完全被木星蜥蜴压制了吧？联合军也放弃了夺还那里的念头，那里处于无人看管的状态…。而且奈儿嘎尔单独让战舰去那里一定有什么意义吧?
由利加■啊…这个嘛…。
明人■这是因为…?
由利加■我，也不太清楚！
明人■这算什么回答啊！？
Prospector■那么，就由我来稍微说明一下吧。我重新自己介绍一下。我是这次计划的现场事务总管Prospector。各位的工资待遇，福利，还有其它，舰内的文化设施都由我一手掌管。
瓜田■我都知道啊。我们，可是在你的选拔之下才上这战舰的啊。
Prospector■这抚子号去往火星的任务，是由我奈儿嘎尔重工的斯基帕雷利计划决定的。
惠美■斯基帕雷利…?
遥港■那是个服装设计师的名字吧…。
琉璃■那是上旧世纪对火星进行观测的意大利的天文观测家的名字。
遥港■到底是是天才操作员！谢谢你，琉璃琉璃！
琉璃■琉璃琉璃…。
瓜田■我想问的是，为什么作为一流企业的奈儿嘎尔会对火星如此感兴趣！
Prospector■简单的说，是因为在火星有奈儿嘎尔的研究设施…。这次计划的目的是回收在那里的研究数据和资料，还有救出研究人员。
由利加■请等一下！我才是舰长！请让我再多说一会儿！
Prospector■真是不好意思。那么，具体的的航海计划就由舰长亲自来说吧。而且你别把那件事忘了啊。
由利加■我明白了…那么我要说了！
琉璃■没时间了。联合的追击部队来了。
由利加■啊！！
Prospector■嗯…为了保险而做的安全计划好像会派上用场啊…。
凯■走吧，天川！为了拯救火星去突破邪恶的家伙们的陷阱吧！
明人■啊，我知道了！

此时联合军的追击部队出现了：

琉璃■联合军，来了。
Prospector■呵呵…阵容可真是豪华啊。
歌特■不妙啊…。他们把使用钢巴雷尔的MA也派出来了吗?
Prospector■居然把A部队派上了，联合军好像真的承认了抚子号的价值了。
瓢■这是当然的。要是在这里让抚子号逃走的话军队脸上也会无光。
遥港■就为面子而要战斗的话，只会给对方造成麻烦。
由利加■惠美，向联合军发出停战请求！
惠美■明白了！…我们是奈儿嘎尔所属的抚子号。本舰没有想战斗的意思。请你们立刻解除包围，马上从本舰的前进路线上撤离。
穆■…话是这么说不过，怎么办，队长?

联合兵■对方好像不想遵从我们的停战指示。那么，就靠武力让它停下来。就让民间企业见识一下军队的威信。

穆■（保护那些平民不是军队的工作吗…。好像这次我又轮上做无聊的工作了啊…）

惠美■不行！他们根本不听我们的要求！

由利加■遥港，固定战舰的前进方向！一口气突破敌人！

遥港■话是这么说，不过这样的状况，不是相当的危险吗？就这样冲入敌阵的话，我们只会成为他们的粑子啊。

由利加■发出S特巴里斯去牵制他们！在此期间确保脱离的路线！

琉璃■明白。S特巴里斯，请出击。

瓜田■你们两个，好好听着啊！S特巴里斯装备着宇宙战用的OGframe！离开抚子号太远的话，接收不到重力波光线的情况和其它的frame一样！

凯■就是说在抚子号附近战斗的话，就可以得到能源补充吧。

明人■…我本来是想当厨师的，居然变成要和联合军战斗…。

凯■不要发牢骚，天川！是男人就下定决定出击！

明人■…我知道！这也是为了去火星…！我会好好干的！

联合兵■开始攻击！要是他们抵抗的话，击沉它也没关系！要在极东方面军到达之前决出胜负！

由利加■没办法！接下来本舰迎要击联合军！

一会儿之后，补充机师到达了：

琉璃■舰长，在这宙域中有输送机正在接近中。

由利加■糟了！得马上劝告它们停止战斗！

Prospector■不用担心，舰长。好像那是来自公司的补充机师到达了。

由利加■啊…这么说的话，你说过会有那样的人来。

琉璃■由输送机出来了S特巴里斯。

凉子■我是昂.凉子。是来自奈儿嘎尔的补充机师。

光■我是同是补充机师的天野.光！蛇役座B型血！喜欢的东西是批萨边上发硬的部分和有点受潮了的煎饼！

泉■我叫真木.泉…。选拔了很多补充机师啊…呵…呵呵…。

凯■这些是什么人！？

明人■既然说是补充机师，应该是我们的同伴吧。

凉子■说的对。因为你们战斗拖拉，我们才会在你们战斗时就到达了。真拿你们没办法了。我们就来帮忙吧！

凯■天川！被女人这么说了一通，你还能不说话吗！走吧！让她们见识一下我们热血男儿的气概吧！

光■哇啊…好热啊…！我，好像会后悔来到这战舰啊！

泉■这就是你后悔要航海的方式吗？呵…呵呵…真有趣…。

光■啊呀～泉的老毛病又开始犯了…。

凉子■不要说什么无聊的话！战斗吧，光，泉！就让外行们见识见识我们的本事！

歌特■她们，没什么问题吧。

Prospector■她们可有公司下的的保票。我想肯定是有本事的。…不过不能保证其人格啊…。哈…关于这点总不能对选拔出来的所有抚子号的成员说吧。

琉璃■傻里傻气…。

没过多久联合军的增援出现了：

琉璃■联合军的增援，要来了。

由利加■啊！　还有敌人来吗！？

明人■可恶！　为什么不让我们走啊！

凉子■吵死人了，门外汉！对方说要战斗的话我们就只有迎击！

明人■你闭嘴！你明白我的心情吗！而且我虽然确实是门外汉，不过是有天川.明人这名字的！

凉子■你很牛嘛…！一会儿我会好好听你的自我介绍的！

泉■一会儿吗…。这要我们能活着才行啊。

光■你好讨厌，泉！不要突然变得这么严肃啊！

琉璃■…高能源，由区域外过来了。

由利加■S特巴里斯各机回避！把distortion.field输出开到最大！

正在此时木星蜥蜴出现向联合军发动了攻击，而在另一方面主角的战舰到达了：

明人■什，什么！？

琉璃■木星蜥蜴，要来了。

惠美■好讨厌～！在这种时间连木星蜥蜴也来了！

琉璃■由别的方向传来战舰的反应，正在接近中。

由利加■真是的！敌人一个接一个到底算什么啊～！

布雷斯■唉…这次我们也是在别人正忙时闯进来了吧。

保里斯■上次是拉达姆，这次是木星蜥蜴…。这次的安慰旅行的主题是采集昆虫吧。

一马■父亲！你不会想，叫我们趁乱把抚子号击坠吧。

布雷斯■………。

一马■木星蜥蜴来袭击了！先把他们解决了！

布雷斯■…要完成委托的话，趁混乱是最好的啊…。

一马■开什么玩笑！那种趁火打动的行为，我可不喜欢！

美广■父亲！我也赞成哥哥的意见！

布雷斯■这次真是难道啊。我也赞成啊，一马。

一马■父亲！

布雷斯■委托的事一会儿再说！先打倒木星蜥蜴！

迪奥■就是得这样啊！舰长，还真通情达理！

Prospector■呵呵，那是托运者…好像还是传闻中的瓦尔斯托克家族啊。

遥港■那些人，好像是来救我们的。

Prospector■是的。在宇宙工作的人们…所谓的宇宙人的互助精神还存在着。在我们遇上威胁到人生命的事故和灾害时他们会超越利害关系帮助我们吧。

瓢■这是古老的优良传统啊。

布雷斯■说的对，抚子号的各位。就让我们作为同样的宇宙人来帮你们吧！

光■哇啊！　好帅！若再戴个眼罩，脸上带点伤的话就无可挑剔了！

凯■呜～你太直爽了！我很欣赏你，舰长！

由利加■谢谢你们！托运者！

琉璃■联合军，撤退了。

惠美■啊！他们一看到木星蜥蜴来就要走了吗！

瓢■真是可悲啊。军队好像把宇宙人的骨气忘了啊…。

由利加■穷寇莫追！先把眼前的敌人消灭掉！

布雷斯■我方各机，也出击！

诺尔■不过，Dboy…你会想战斗，到底是什么风吹的啊？

长剑■…宇宙人吗…。我听到了让人怀念的词啊。
亚纪■啊…?
长剑■而且瓦尔斯托克还有请我吃饭的恩情在。我想以作为报答。
一马■OK，Dboy！你这次加油的话，你袭击美广的事就一笔勾消了！
美广■真是的，哥哥！
一马■战斗吧！继续和上次一样去消灭害虫！

一阵之后穆却一个人回来了，不过好在这次他是来帮忙的：

光■刚才的联合军又回来了啊！
凉子■居然一个人回来，很有胆量嘛！就由我来把它和蜥蜴一起解决掉！
穆■请等一下！我是来帮助你们的！
明人■啊…！
穆■我是联合军第3舰队所属的穆.拉.弗拉加中尉。接下来我会援护贵舰。
凉子■怎么回事啊！本以为你会来攻击我们，这次你却是来救我们！
穆■平民明明在与敌人战斗军队却逃走了，太没面子了。
瓢■噢…。
穆■哈，就是这样。就是说我们暂时休战，请不要在背后攻击我啊。
明人■你…是个好人啊。
穆■…我只是个军人。那么，战斗的事就交给内行吧！
凯■呜～又有个直爽的男人登场了！
穆■（哈…因为这次违反命令，免不了要降级或被送到激战区吧…）

全部消灭敌人之后，穆也告别走了，主角就想要开始完成委托：

琉璃■木星蜥蜴，全部被击破了。
亚纪■没有增援的迹象。
诺尔■这样就放心了。这些家伙，有时会没完没了的出来啊。
亚纪■在附近又没有tulip，他们好像是独立的战斗部队啊。
由利加■多谢你了，弗拉加中尉！
穆■不用谢，漂亮的舰长。我不过做了理所当然的事而已。不过，我所属的第3舰队是撤退了，极东方面军的部队却还在追击你们。
由利加■啊！他们还没有死心吗！
穆■因此我还是马上离开为好。…再见了！
美广■刚才的人，有点帅…。
一马■在联合的军队里也有洒脱的人。
布雷斯■我们没喘息的机会啊，一马。
一马■啊，我差点把委托的事忘了…！
卡特鲁■迪奥…。
迪奥■我明白…这件事只能交给舰长来处理…。
由利加■托运者真是多谢了。多亏了你们我们才得救了。
布雷斯■…我们也不需要你们感谢。因为，我们接下来就要把贵舰击坠。
凉子■你说什么！！
凯■往日的朋友今天成了敌人！你们想突然背叛吗！！
一马■…对不起了。我们是受人所托。不过，我很重视人的生命！乘坐人员请马上回避！
明人■…那可不行！
由利加■明人…。
明人■我们必要要去火星…！你们受人之拖，我们也有我们的理由！
凉子■你很能说嘛，天川！我对你另眼相看啊！

正在主角忍无可忍的时候，极东方面军到达了：

一马■呜…！
美广■…哥哥，我说…。
蕾■不行，美广！联合军来了！
遥港■啊～呀…我们好像最终被极东方面军追上了。
纯■由利加，你听得到吗！？是我！纯啊！
由利加■纯！你来了啊！
光■那位，是谁?
惠美■葵.纯。是舰长的朋友。
光■嘿…从刚才那家伙的呼喊声来看好像不只是普通的朋友啊。
遥港■哈，如你所见。可是说他是为了爱而来的吧。
纯■快回来吧，由利加！你的父亲御统提督也很担心你！现在你回来的话，抵抗联合军的罪名也会很轻！
由利加■纯…。
纯■御统提督也在等着你回来！快回来吧，由利加！
由利加■对不起，纯…。我，离不开这里…。
纯■由利加…。
一马■她们在，干什么啊…?
布雷斯■你闭嘴看着，一马。
由利加■这里…抚子号的舰长席是我的容身之处。不是作为御统家的长女，也不是作为御统.光一郎的女儿…。我能成为自己也只有在这里。
纯■你还是，喜欢他吧…。
由利加■啊…?
光■他是指…?
遥港■明人啊。
光■哇啊！这就是所谓的三角关系！
明人■等…你等一下啊！
纯■天川.明人！你…因为有你在由利加才会！
一马■啊！　不行了！我…最受不了，这种情景！
蕾■等一下，一马！
琉璃■托运者的机体，过来了。
一马■你们饶了我吧！我要完成所受的委托！抚子号的乘坐人员请马上离开！
纯■你，想干什么…！？
一马■这不是恐吓！我要击坠抚子号！
纯■由利加！！
一马■呜！这家伙！！
纯■我不会让你伤害抚子号…还有由利加！！
明人■你…。
诺尔■喂喂…我们，完全被当成坏人啊。
亚纪■嘘！你不要说话，诺尔。
一马■可恶！你让开啊！不让开的话我连你也攻击！这不是恐吓！喂！！
纯■…这样就行了。由利加…我就这样保护你…。
明人■噢噢噢！！

凯■来吧！！钢人.突击！！
布雷斯■一马！攻破美广指定的地方！
一马■可，可是…！
布雷斯■快点！攻击那里的话就不会有人死！
一马■可是！我们受的委托是击坠抚子号啊…。
布雷斯■快点！相信我！！
Prospector■舰长！快把那件事通知大家！！
由利加■啊！琉璃，快给S特巴里斯各机发出紧急通知！！
布雷斯■一马！！
美广■哥哥！！
一马■可恶！豁出去了！！
茜■指定地点中弹了！
布雷斯■各位，小心闪光！！
纯■抚子号要被！！
蕾■确认抚子号，已经被击沉…。
联合兵■同时葵.纯机也被击坠。确认已经完成任务…回基地。
布雷斯■干得好，一马。这才像工作的样子。
一马■父亲…什么不会死人啊…。
美广■哥哥…！
一马■我…我是那么相信你…结果却…！结果却是！！
布雷斯■…冷静点，一马。
美广■哥哥，你看那个。
一马■啊…？
一马■抚子号…！？这到底是怎么回事…。
琉璃■S特巴里斯各机也平安收容了。
Prospector■呼…真是千钧一发啊。要是通知晚了一点的话，一切计划就全泡汤了。
由利加■作战结束！各位，辛苦了！

在瓦尔斯托克/舰桥，主角自然想要问事情的原委：

一马■你说全是在演戏！？
布雷斯■啊，说的对。弗里曼的正确的委托不是击坠抚子号…，而是帮他们伪装成被击坠。
一马■到底是为什么要那样做…！？
迪奥■你也见到了。认为抚子号被击沉了联合军就撤退了吧。
卡特鲁■这样联合军就不会追击抚子号了吧。
一马■等一下啊！难道，这次的委托是要演戏除了我之外所有的人都知道吗！
迪奥■啊，说的对。在你没到之前，我们就听了详细的说明。
美广■我说…父亲说了不可以告诉哥哥啊…。
茜■一马很单纯啊。知道了真实情况的话就没法演戏了吧？
一马■………。
诺尔■哈哈…你演技真是迫真啊。特别是在高潮时真让人吓得出鸡皮疙瘩。『这不是恐吓！　喂！！』…。这可是很少见的台词啊。
亚纪■噗…不要说了啊，诺尔…呵呵…。
迪奥■哈哈…观众只有我们和抚子号还有联合军的人真是有点可惜啊。
一马■吵死人了！我当时真的很生气啊！
保里斯■算了，一马…因为这次委托我们的财政得以滋润总算免于破产了…。
蕾■这次功劳最大的还是把准备好的闪光弹发射出去的一马啊。
一马■捧我也没用！再有下次我决不原谅你，父亲！
Dboy■你原谅他吧，一马。你父亲也是为了着想才这么做的。
一马■可是…Dboy…！
诺尔■（你看到了吗，亚纪…）
亚纪■（啊，是啊…Dboy笑了…）
蕾■父亲…有来自抚子号舰长的通信。
布雷斯■请转到主荧幕上。先问候她一声。
由利加■各位，大家好～！我是舰长御统.由利加！V！！
布雷斯■我是瓦尔斯托克舰长布雷斯菲尔德.阿帝刚。V！！
一马■喂，父亲…。
布雷斯■…你记住，一马。交流最基本的是要迎合对方。特别是在不知道对方会如何行动时。
由利加■多谢，你的回礼！多亏大家我们才能稳妥的让联合军回去了。
布雷斯■不过我们中有一人，还在生闷气啊。
由利加■我也忘了通知大家差点就要反击了啊。
茜■（这么说，对方的人也相当的认真吧…）
保里斯■（所以，才会产生那迫真的演技。说不定，一切全是在那美女舰长的计算之内吧）
迪奥■（那么，那轻佻的样子可能是欺骗敌人的动作…）
美广■（怎么也看不出来啊…）
布雷斯■一切都和弗里曼与奈儿嘎尔的上层的计划一样啊。很好，这样很好。对了，以后抚子号要去什么地方？
由利加■啊！我们要去火星！
一马■火星…！你们要去火星吗！？
由利加■啊…对了。Prospector好像的话要和舰长说，我就先下去了。
布雷斯■Prospector…？奈儿嘎尔重工的Prospector吗…！
保里斯■社长！这位是…！
布雷斯■是啊…到最后论到意外的强敌出场了。
一马■这，是什么意思…！？
Prospector■你好，布雷斯舰长。很早我就听说过你的传闻了。
布雷斯■我也是。我听人说提到奈儿嘎尔的Prospector…连哭闹的孩子都会苦笑。
茜■（不得了…父亲也相当认真…）
一马■（那长胡子的大叔，是什么人…）
Prospector■因为我们也有要去火星的任务在身，我就单刀直入的说了。在这次的作战中你们向我舰发射了预先准备好的闪光弹…。在它爆炸时抚子号就放出热量，伪装成被一下子被击沉。之后就以潜航模式待机。
布雷斯■如我们计划的一样联合军误以为真撤退了，这有什么问题吗？
Prospector■关于你们发射的闪光弹，好像它的威力过强，连我们的战舰本身也受到了损伤…我想要求收取50000G作为修理费。
茜■怎么会！50000G的话这次真要彻底的财政赤字了！！
Prospector■我这么提出也是于心不安。不过事实就是事实…。我想身为托运者中的托运者的瓦尔斯托克家族应该不会不承认自己的过失…。
布雷斯■…我承认那是我们失误。不过，你不要忘了在此之前我

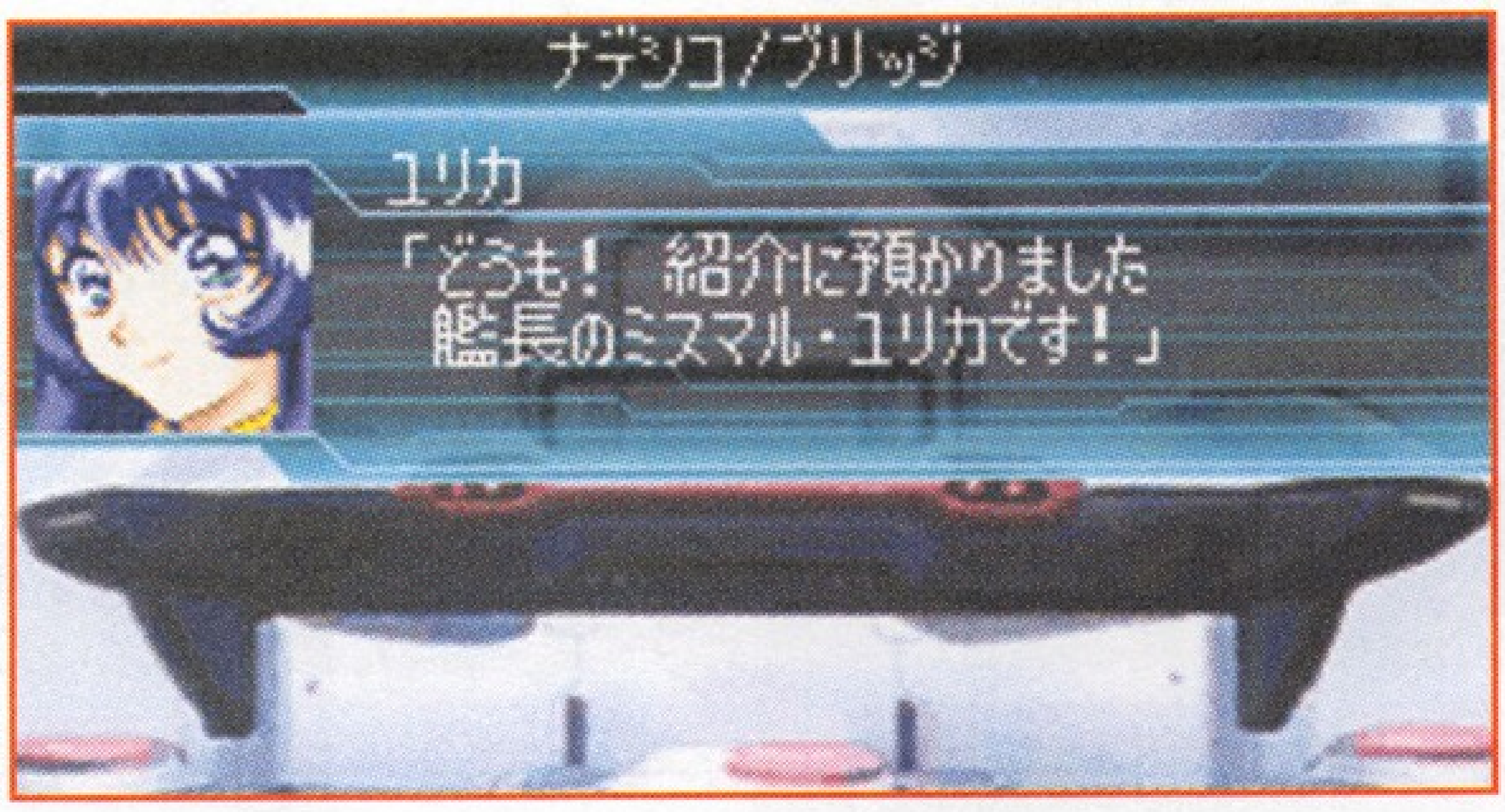
们帮助你们迎击了木星蜥蜴。
Prospector■噢…那是作为宇宙人的理所当然的行为…不是不用钱的吗?
保里斯■（社长…被压制着了啊…！）
布雷斯■（呜，他比传说中还难对付…！）
Prospector■…不过，我们也是宇宙人。对这次的事很是感谢你们。所以，修理费再三减免就收你们30000G吧。
一马■等…等一下啊！这次委托的报酬…不就只有那么多吗！
布雷斯■…我明白了。修理费我们会通过外宇宙开发机构转到奈儿嘎尔。
Prospector■到底是传说中的布雷斯舰长。出手大方。这样我们就能无后顾之忧地出发去火星了。
布雷斯■不过，Prospector…关于这次的…。
Prospector■啊，我明白了。今后我会让奈儿嘎尔优先向你们提出委托的。那么但愿我们能互惠互利，我就告辞了。祝你们一路顺风…。
蕾■通信，结束…。抚子号，以火星为航向起航了。
布雷斯■蕾，拿盐来！快向荧幕布撒盐！
卡来特■住手啊，舰长。机器会坏的。
蕾■不要激动啊，父亲…。这样不就打通了与奈儿嘎尔的关系了…。应该认为结果是非常顺利吧，是吧…?
布雷斯■呜…嗯…。
一马■不过…好像容易避开的破产危机又来监了啊…。
诺尔■真让人伤感啊。哈…就是说是打到了抚子号的你不好啊。
一马■你在说什么啊，诺尔！说到底，是骗了我的父亲不对啊！！
布雷斯■…这样的话，我就去逼弗里曼要追加酬劳…！保里斯，把航向定向地球！我们要去外宇宙开发机构！
保里斯■明白了，老板！
诺尔■会顺利吗…。我们的负责人比刚才那胡子大叔更是难对付啊…。

别一方面在抚子号/食堂，纯正倍感失落：

纯■…我想成为正义的伙伴加入了军队…。可是，我却没成为那样的人…。
明人■………。
纯■我早明白了…军队只会战斗根本不存在正义…。而且，我真正想做的是…
保护由利加…为保护由利加而…。………。
明人■…这不是很好吗。能不能成为正义的伙伴还说不定不是吗?
纯■天川…。
明人■而且…。由利加的身边可能还空着啊。
纯■你想说在抚子号的话…我就能选择那样做吗?
凉子■什么能选择不能选择的。你也坐上了抚子号了啊。
光■就是！不管是寻找自我还是为恋愛而战现在才刚刚开始！
泉■舰长找到了自己的生存方式…。你也要那样试试。
纯■自己的生存方式…。
凯■不管怎么说，千万别死得比我还要光彩啊！
凯■配角太引人注目的话，大都很快就会死啊。
光■谈谈故乡恋人的事，或者开始说说战斗结果之后的事。已经完全确定目标了！
凉子你那是在，说什么啊…。
明人■你有的是时间。抚子号已经向火星出发了啊。
纯■…谢谢你，天川。
明人■哪里…不用谢啊。
惠美■你真是体贴啊，明人…。
明人■啊…哪里，没那回事…。
光■嗯…这很可疑…！再加上这里的舰长。了不起的三角关系就达成了。
泉■至少这次的航海不会很无聊啊。
由利加■明人！　你在这里啊！我说！在到达火星之前我们都聊聊天吧！
明人■放，放手啊，由利加！我接下来要和凯一起去看激钢人的梦幻第3季啊！
由利加■那么，这么办吧！…这是舰长命令！接下来全体人员一起看激钢人！
凉子■饶了我吧…喂…。
琉璃■傻里傻气…。

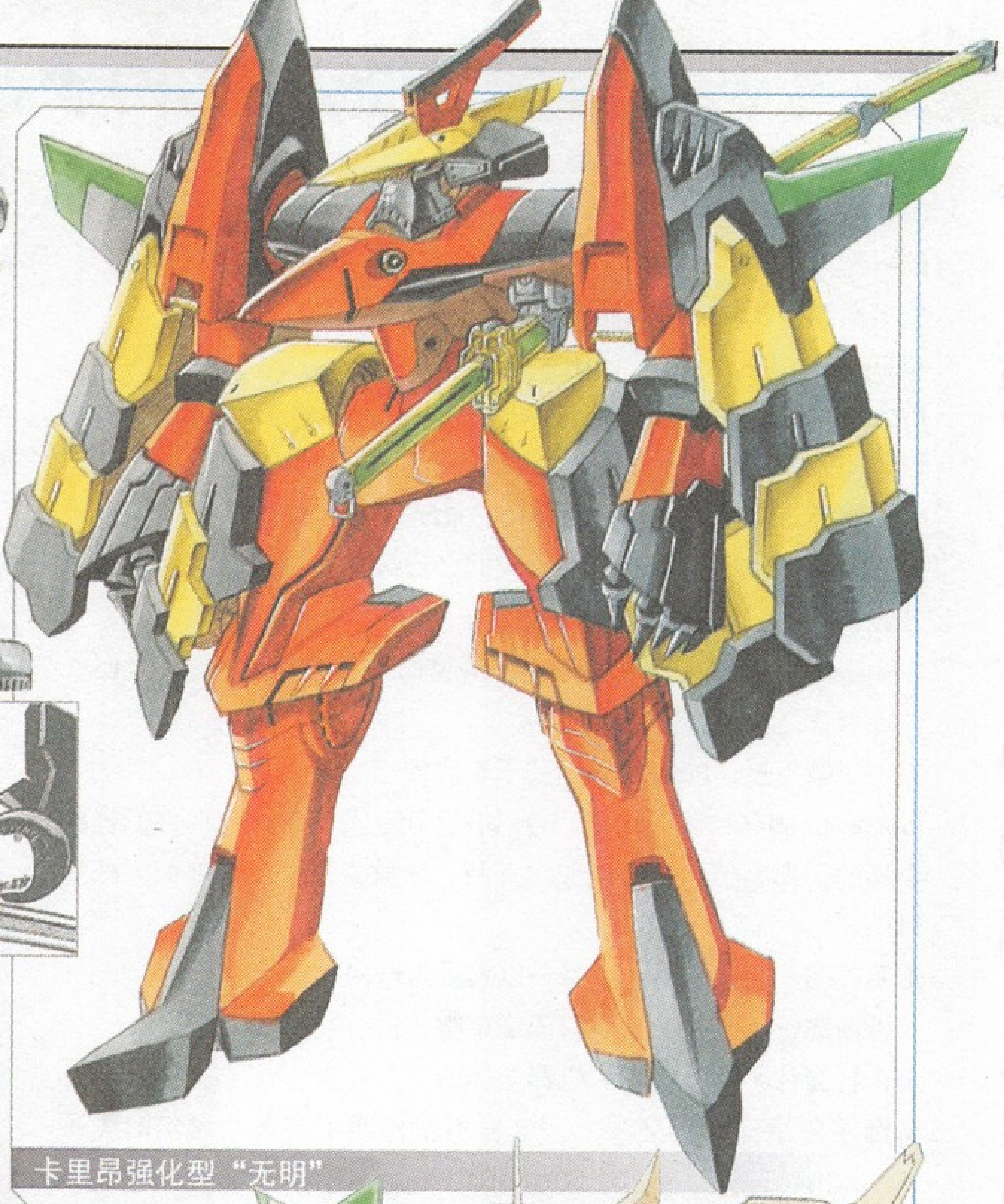
在奈儿嘎尔重工/会长室，阿兹拉艾尔正在指责赤月为何不遵守约定：

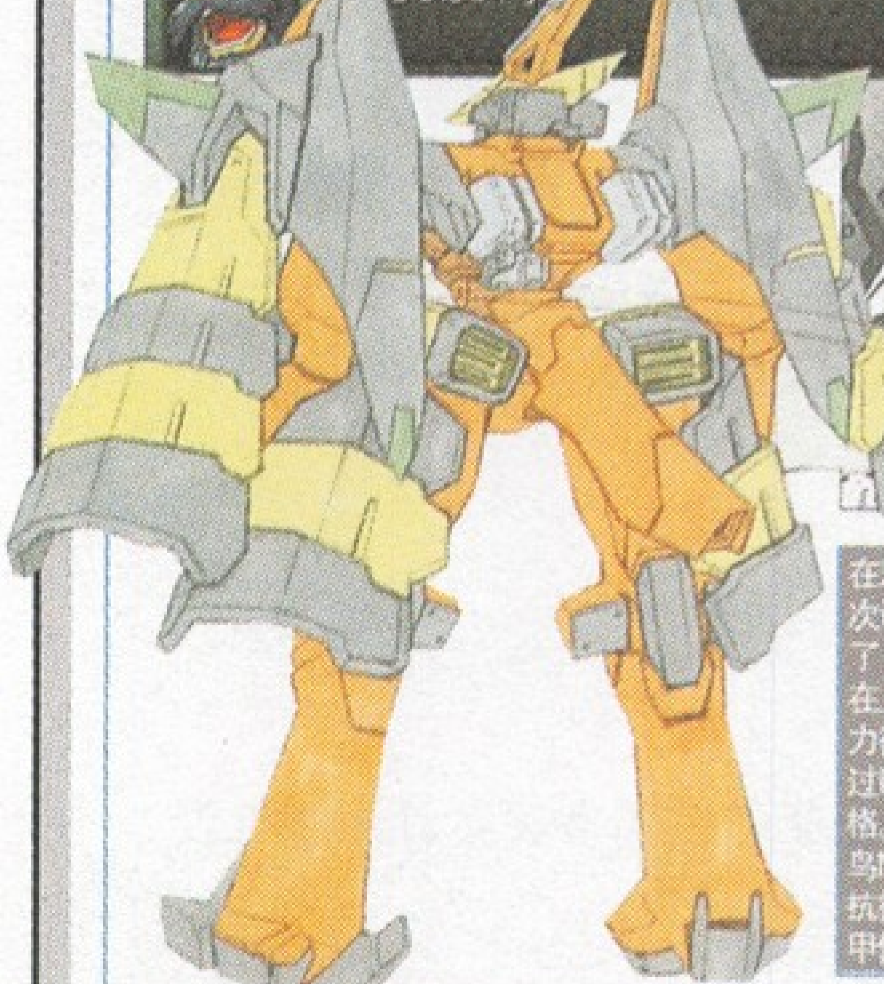
阿兹拉艾尔■…你不听从联合军的要求是怎么回事?
赤月■没什么，怎么回事啊。如你所见。奈儿嘎尔不过是为了奈儿嘎尔在行动而已。
阿兹拉艾尔■就是说你要以所有国防产业联合为敌吗?
赤月■你要这么想也没关系。本来，我就不喜欢那联合。你就去集合巴顿财团或者深红集团当你的山中大王吧。
阿兹拉艾尔■就算是得到了火星的技术，你也不要太得意了…。
赤月■说的也是。至少，要让我把这技术出售给联合军啊。就算是你们也无法拉拢所有的军人吧?
阿兹拉艾尔■你这家伙…!
赤月■再说下去，只会让彼此不快吧。总之，我们走的路不同，今后不要彼此干涉。
阿兹拉艾尔■你会后悔的，赤月…。
赤月■唉…他仍然是那样的容易上火啊…。
艾莉娜■…总之抚子号和我们与弗里曼的计划一样平安，出发去火星了。
赤月■不管怎么说赛子已经投出去了。就让我对那抚子号以后的事…。有点期待吧…。

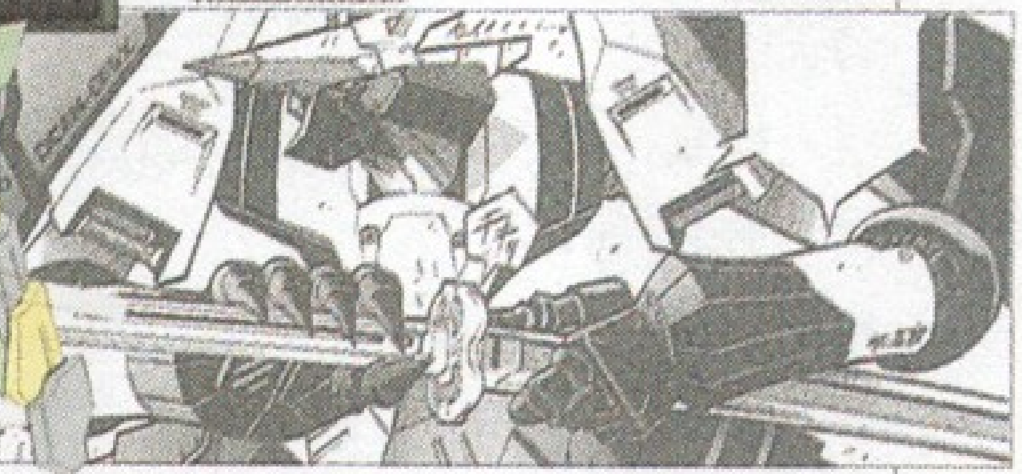


为了复兴DC的男人们

村田兼三
拥有着强健的肉体，驾驶着专用的卡里昂强化型“无明”的高级佣兵。他能够熟练的使用手中所握的狮子王剑究竟是……？答案就在OG2.5中！另外，《机战OGS》中此人的声优是江川央生。



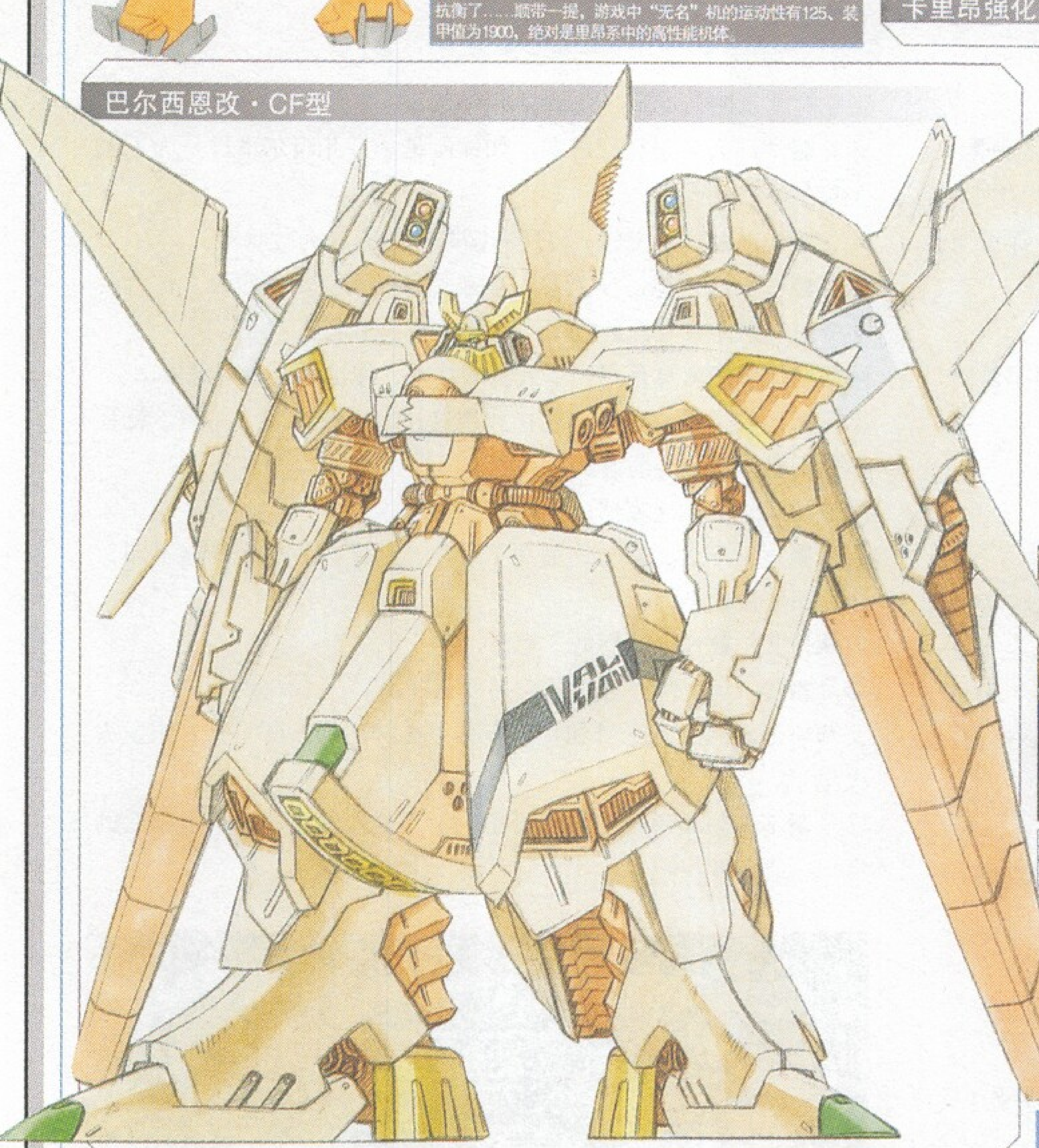


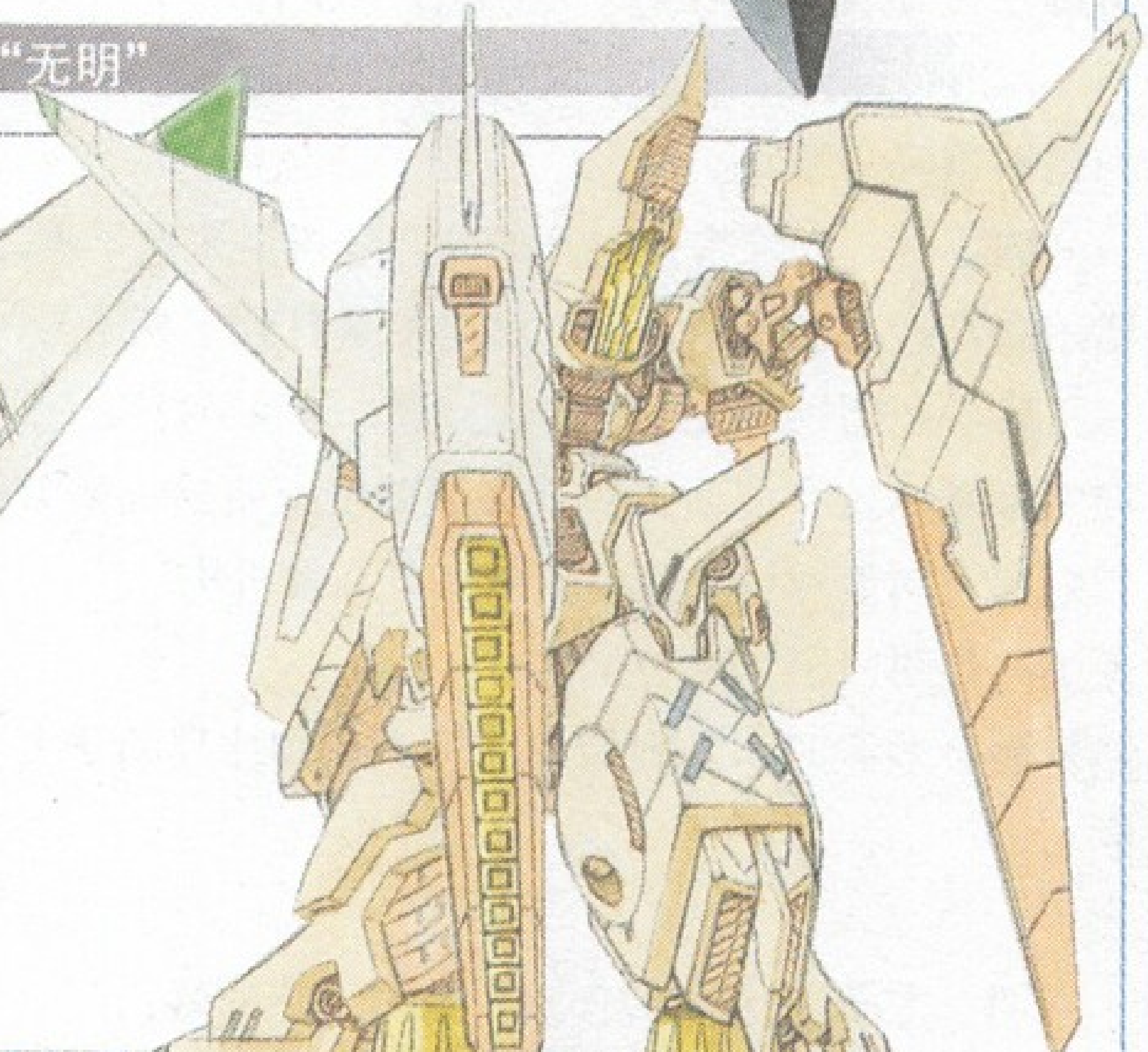


在对改良型的卡里昂进行了针对村田兼三特有的操作方式的再次调整后，卡里昂强化型“无明”诞生了。此机体两肩上装备了“和甲”式的护盾、以及双膝上类似“草摺”的装甲。并且在上述的特殊装备中还内藏了加速器，使得“无名”的运动能力得到了极大的提高。在《机战OGS》的2.5剧本中，自称经历过DC战争、并幸存下来的村田兼三，有着一种历经沧桑的风格。还有，初次登场的兼三就是用狮子王剑将布利特驾驶的凶鸟MK2一刀两断……可见其实力之强，恐怕也只有曾伽能与其抗衡了……顺带一提，游戏中“无名”机的运动性有125、装甲值为1900，绝对是里昂系中的高性能机体。

卡里昂强化型“无明”

巴尔西恩改・CF型

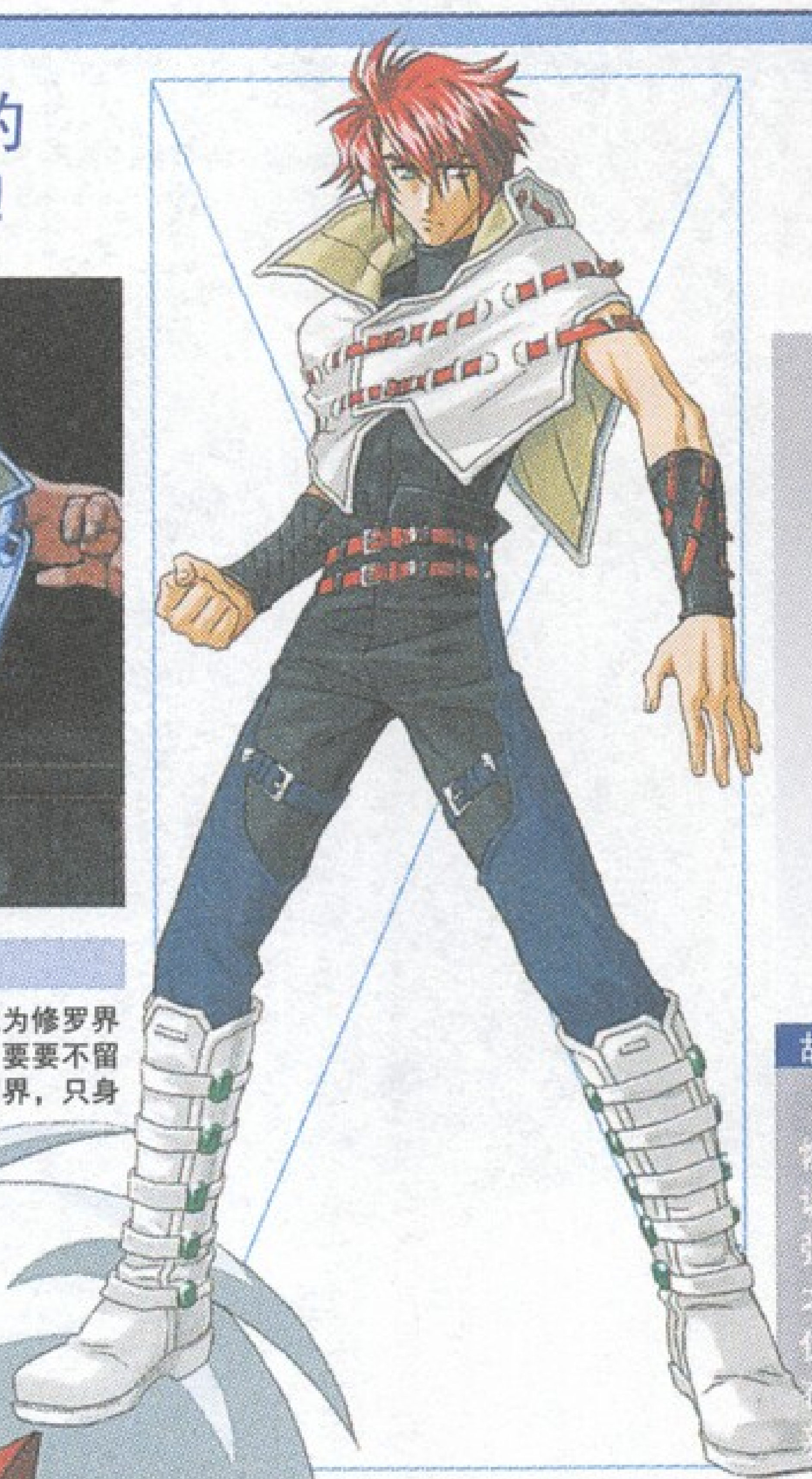




罗连曹・迪・孟泰尼奥克
此人与DC副总帅阿拉得等高层指挥官一样，都是元DC的干部级人物。罗连曹最初曾是卫星殖民地统一军中的一员，而后加入了DC组织，阶级是中佐。游戏中的声优由中多和弘担任，如果大家仔细观看过OG的动画版，就会发现此人在某话中有过登场……

本机体是对DC总帅比安专用的巴尔西恩进行再设计，秘密开发出来的巴尔西恩量产机的测试型。在游戏中巴尔西恩改・CF型被DC残党罗连曹的部队强夺成功后，成为了罗连曹・迪・孟泰尼奥克的专用机。此机体在被夺取时还处于初期测试阶段，其身上的（胸部、臂部等）部分装甲以及加速器等零件还未进行组装，双肩背部的大型加速器的出力也还不稳定……还有，巴尔西恩改・CF型能够使用的武器只有“螺旋粉碎炮”一种，但此武器的威力却比比安专用的原型机要高出许多。

《机战COMPACT3》中的主人公也参战OG外传！！



风鲁卡·阿鲁巴克

风鲁卡是被传说中的修罗神“亚鲁达巴欧特”选中，成为修罗界战士“修罗”的青年。对于“即使是亲人也不能手软，要要不留情的夺取生命”的规则抱有疑问的风鲁卡，脱离了修罗界，只身一人来到了地球……
人设：系井美帆
出自：《超级机器人大战COMPACT3》

超级机器人大战OG外传 2007年内发卖预定！

《机战OG外传》的主线剧情模式是前不久发售的《机战OGS》中将《OG》与《OG2》通关之后追加的《OG2.5》的完整版本。在本作中“合身机器人凯撒”、“ART-1”等新机体一定会更加的活跃。并且，新机体与新角色也会一一登场。另外，还可以通过附赠的自由战斗模式来欣赏游戏中经典的对决或是特殊的战斗台词。除此之外，作为迷你游戏的“扑克战斗”也是趣味十足！总之一句话，实在是令人万分期待！！

故事背景简介

新西历188年。在经历了“监察者事件”与“原生种的战斗”之后，地球圈又恢复了暂时的和平。地球联邦政府深刻的吸取了之前对地球外知生命体轻视的教训，对以地球联邦军的组织改变，军备增强为目标的“神之盾”计划进行了再次强化。这其中的一环就是向各大机器制造商发出邀请，展开了即量产型凶鸟MK2之后的新量产型主力机体的竞标活动。
但是，人们并没有意识到，来自另一个世界的侵略者并没有完全被消灭……它们在“监察者事件”的末期就开始了行动……
新一轮战斗的钟声，即将被敲响……

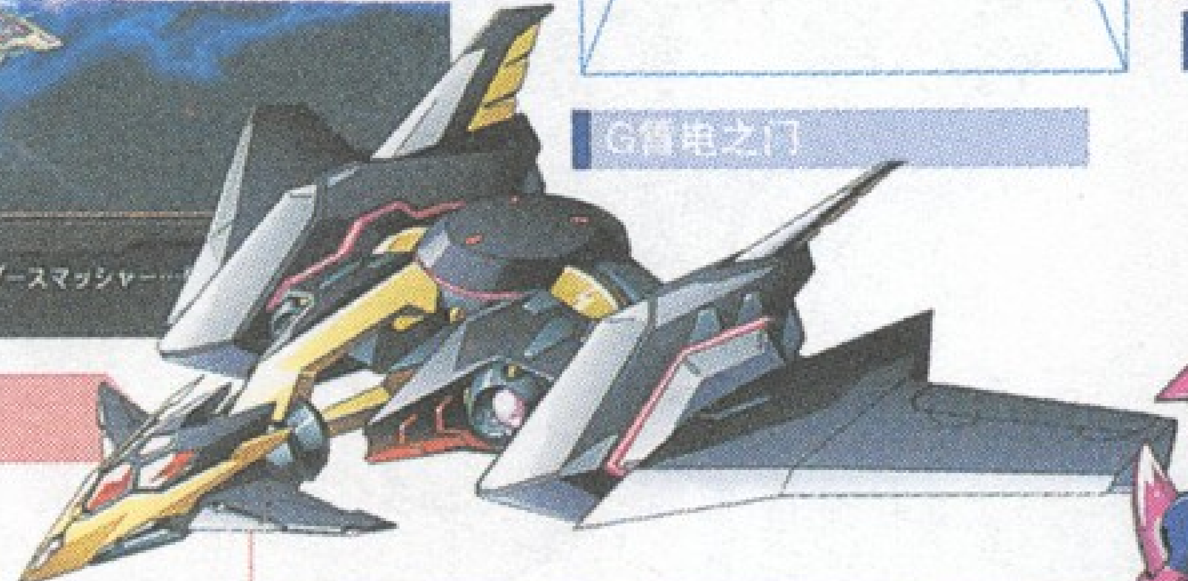
亚鲁达巴欧特

从异世界“修罗界”来到地球的，被称为“修罗神”的神秘机体。亚鲁达巴欧特擅长近身格斗战，使用的武器（招式）就是被称为“机神拳”的格斗技。专属机师是修罗战士风鲁卡·阿鲁巴克。
机体设计：宝木金太郎
出自：《超级机器人大战COMPACT3》

飞鲁南多·阿鲁多克

风鲁卡的竞争对手兼义弟。与风鲁卡相似，他也是被修罗神选中的修罗战士。驾驶比雷风鲁的他与驾驶亚鲁达巴欧特的风鲁卡展开了殊死的战斗。
人设：系井美帆
出自：《超级机器人大战COMPACT3》

比雷风鲁

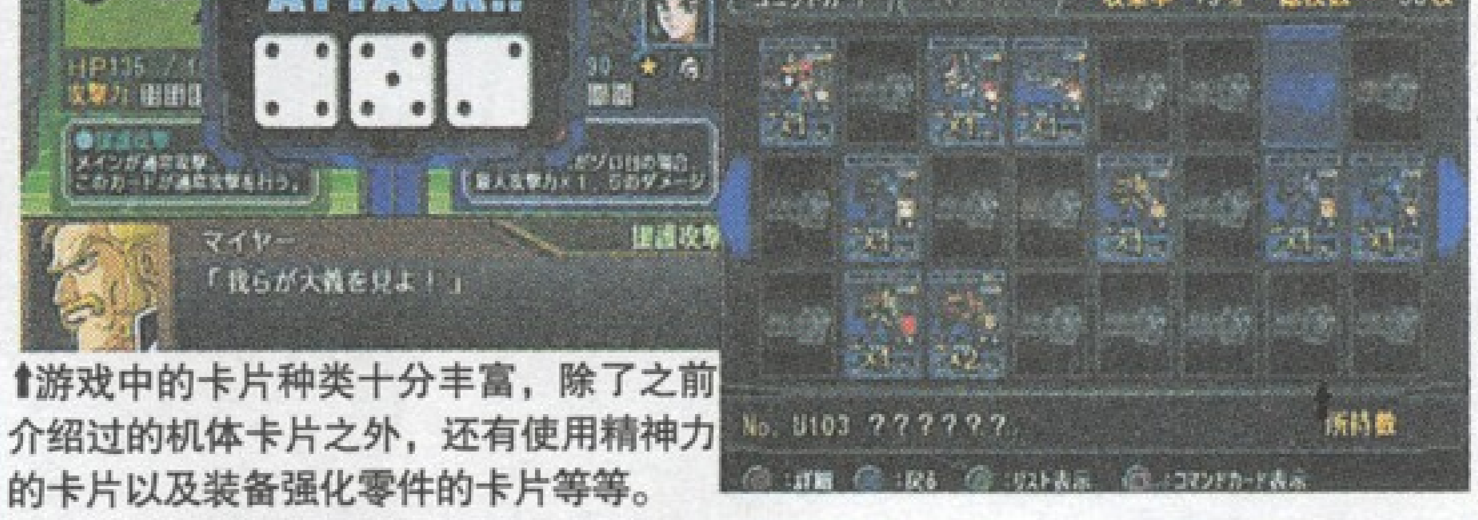


G雷电之门

人品第一的卡片对战游戏！！

扑克战斗

在《机战OG外传》中，玩累了本篇之后，可以来这个迷你小游戏中轻松一下。扑克战斗是一款使用随机得到的卡片进行组合，并配合原创的特殊规则进行战斗的卡片对战游戏。在本篇游戏中难得一见的角色组合也是“扑克战斗”的一大特色！！

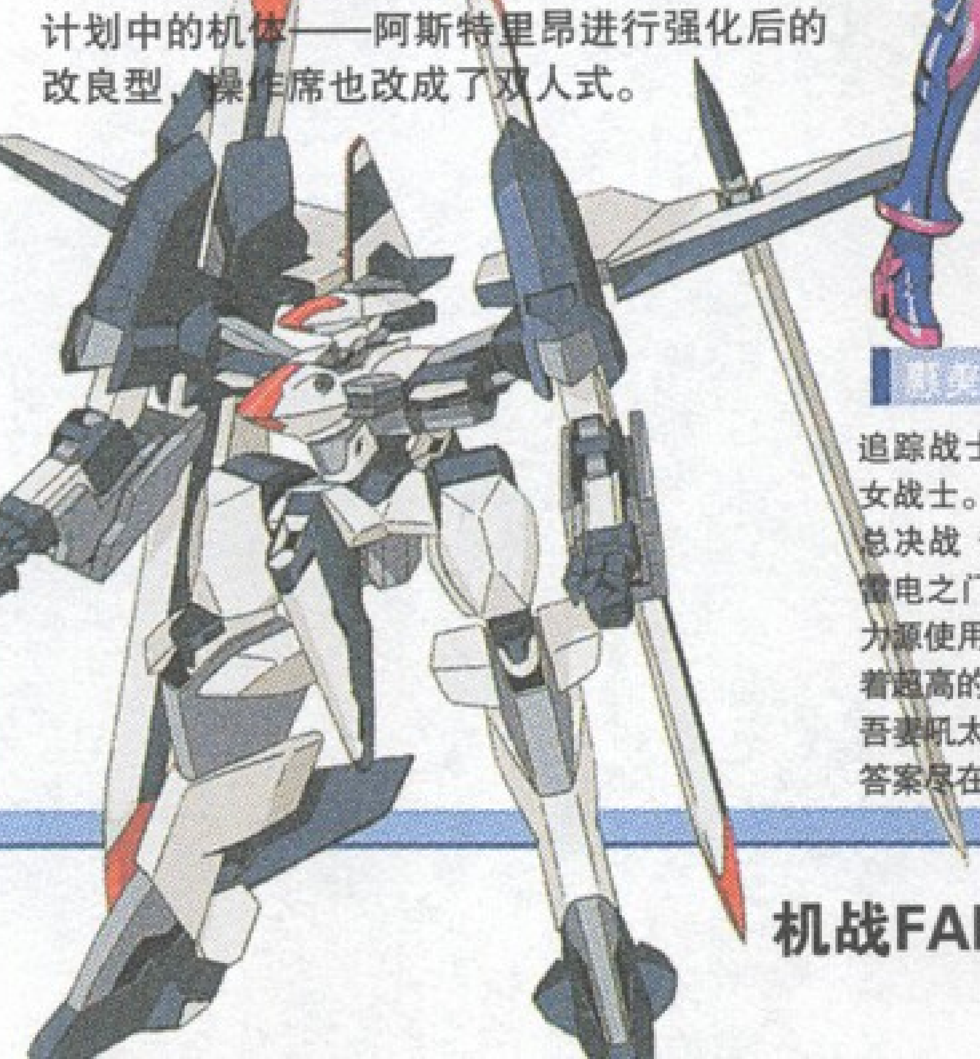


⬇通过使用机体卡片之间联协来发动“附属机体的能力”，并合理搭配机体的特殊能力进行战斗。

⬆游戏中的卡片种类十分丰富，除了之前介绍过的机体卡片之外，还有使用精神力的卡片以及装备强化零件的卡片等等。

阿斯特里昂AX

曾经在《超级机器人大战ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION》相关的CD广播剧中登场过的机体。此机体是将TD计划中的机体——阿斯特里昂进行强化后的改良型，操作席也改成了双人式。



吾妻笑子

惠美

追踪战士罗亚（吾妻吼太）与合身机器人凯撒的神秘女战士。（注：惠美出自FC时期的一款游戏《SD英雄总决战 击倒邪恶军团》）惠美搭乘的机体是名为“G雷电之门”的大型战斗机（机体设计：大张正己）。动力源使用了与合身机器人凯撒相同的超级电极引擎，拥有着超高的攻击力与运动性。另外，作为变身成战士罗亚的吾妻吼太妹妹的吾妻笑子与她之间的关系是……！？一切答案尽在《机战OG外传》中！！

©SRWOG PROJECT
©BANPRESTO 2007

Illustrated by **Michinori Chiba**
special effect by **Hirofumi Yagi (ASAHI PRODUCTION)**
finishd by **Tomoko Takahashi (Wish)**

被高达所引导

沉醉于高达那强大实力之中的刹那。
当高达出现在他眼前的那一瞬间，就被其强大的实力所深深吸引的古雷阿姆
在战场上将这两人联系在一起的就是——高达。
由于高达的引导，两个年轻人的命运发生了重大的改变……

http://www.gundam00.net/
機動戦士
ガンダム00
ダブルオー
MOBILE SUIT GUNDAM

OP/ED

S E T S U N A F S E I E I

刹那·F·精英

FROM ENDING

在某个国家的街边一脚。左手抱着装着苹果的纸袋，右手拿着一个苹果，吃的津津有味的少年就是故事的主人公刹那。对于这个沿着大街悠闲的购物的少年，谁也不会想到他就是高达的驾驶员。注意看可以发现，刹那脖子上的围脖的颜色从红色变成了绿色……这小小的变更会有什么含义呢？

L O C K O N S T R A T O S

洛克恩·斯特拉特斯

FROM ENDING

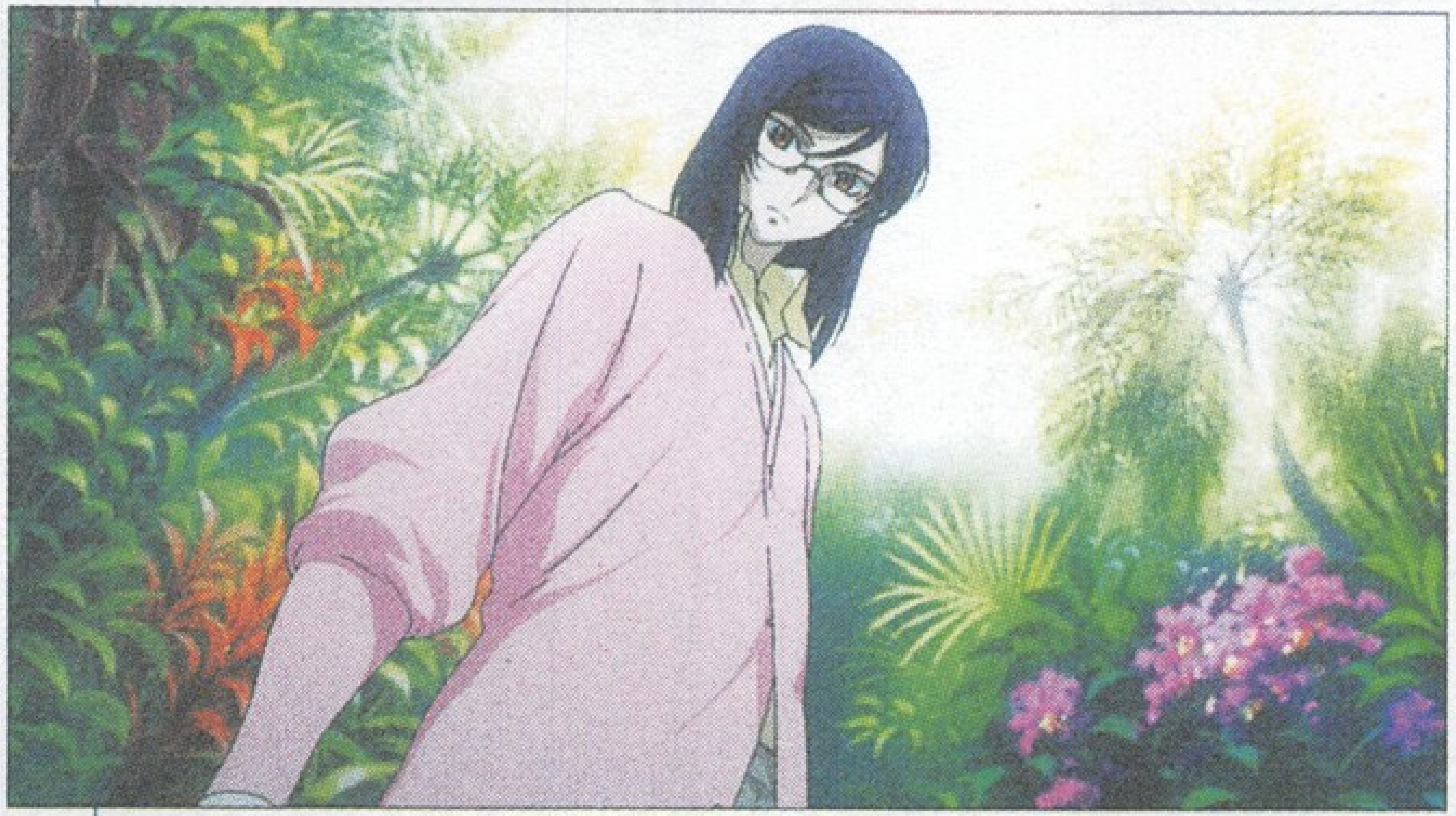
身着带着绒毛的夹克的洛克恩所在的地方看起来好像是很寒冷的样子。画面中的这个场景就是他的故乡艾鲁兰特。通过洛克恩后面的众多举着牌子示威游行的人们，就可以看出这里的政治情况并不理……图中的洛克恩正在对着一个人做出呼叫般的姿势，从中大致也可以看出他身为年长者的性格吧。

A L L E L U J A H H A P T I S M

阿雷鲁亚·哈普迪兹姆

FROM ENDING

阿雷鲁亚正在安静的读着手中的杂志。从他臂部也夹着类似的杂志就能看出阿雷鲁亚应该是个很喜欢读书的人。除了自己的工作之外，他也还是对世界的形式非常关注的……这也是适合阿雷鲁亚个性的生活方式吧……说到读书，他也应该会喜欢艺术类或是漫画类的东西吧。



T I E R I A E R D E

迪艾丽亚·安迪

FROM ENDING

总是身着粉色上衣并内着青绿色汗衫的青年便是迪艾丽亚。衣着上的搭配显现出迪艾丽亚那轻巧的身形。还有，走在商店街上的迪艾丽亚将左手贴在商店的影像屏幕上，心中若有所思的想着什么……影像中播放的都是相同的东西……神秘的迪艾丽亚的过去，难道就隐藏在这里面吗？

Material Of Story

鲜活的战斗场面、众多个性分明的角色
在动画开篇与结尾的影像中，也隐藏了故事今后的展开方向等不少的秘密
说起来，片头与片尾的影像也是动画版构成的重要素材之一
在这里就先根据下面的几个片段，来分析一下今后故事的展开情况！

FROM OPENING

被烈火团团包围的街道与玛丽奈

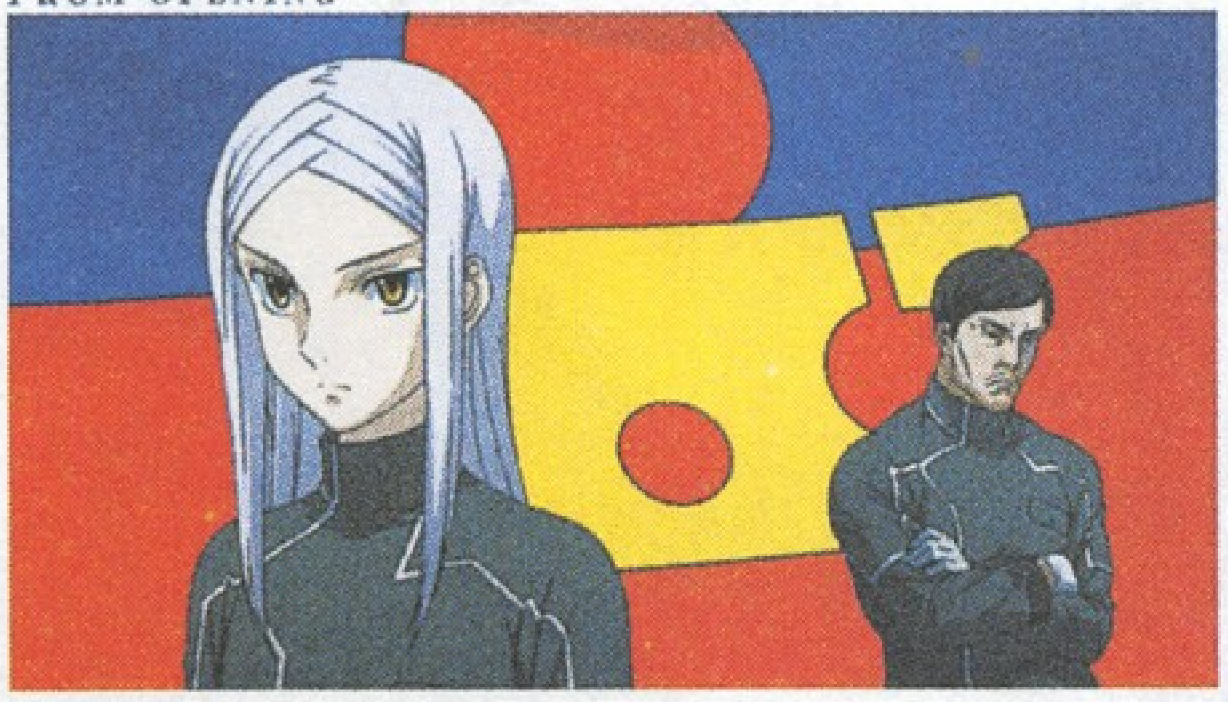
中东的新兴国，阿扎迪斯坦王国。这个国家正因石油资源的枯竭而陷入到了危机之中……阿扎迪斯坦王国的第一皇女玛丽奈・伊斯麦鲁担起了拯救了王国的重担。在片头的影像中就出现了年仅24岁的玛丽奈的身影。但不久之后，王国就被战火所包围……难道在影像中出现的暗云就预示了即将发生的灾难吗?

FROM OPENING

刹那的手伸向了……

在蓝色的黑暗中，刹那伸出的手好像要抓住什么似的……他的手所伸出的位置飘散着白色的花瓣。这些花瓣就好像是玛丽奈化做的一样……从这个片段里也大致可以预想到故事中这两个人会在命运的引导下相遇、并由此发生一系列的故事……说到男女的相会就难免会让人想到恋爱……总是与他人保持距离的刹那，他的恋爱也即将到来吗?

FROM OPENING



人革联的美少女

面相冷酷的少女身着军服，而且她身后的背景还是人革联的军旗……尤其是她头部复杂的发型以及金色的眼睛都给人留下了深刻的印象。从她严肃的表情上也进本能够判断出其大致的性格……这个神秘的少女究竟是・！还有，在少女背后双腕抱肩的人革联军人——赛鲁格?斯米鲁诺夫的若有所思的表情也令人很在意。

FROM OPENING

刹那与在黑暗中现身的女孩

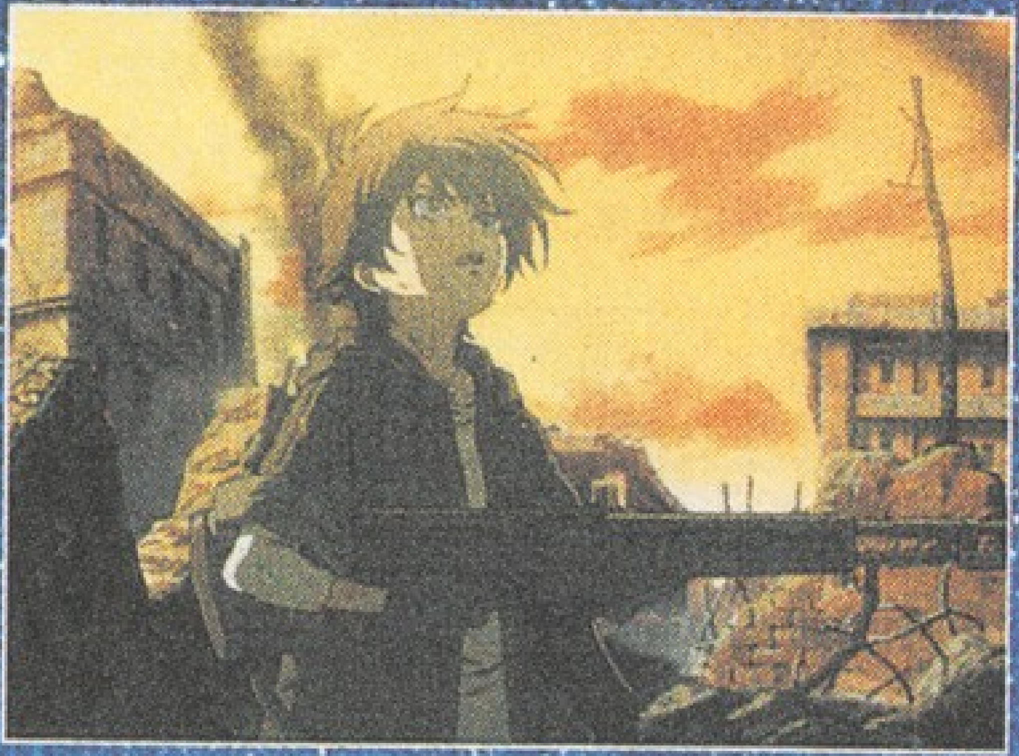
在深深的黑暗之中，刹那胸前浮现出一个红色的球状物体。当他的双手接近红色的球状物体后一双白色的手也伸了上来……随之，一个身穿白衣的少女出现在刹那身前……当少女的手接触到红色的球状物体后，发出了青色的光辉……在这个场面中蕴含着非常深刻的意义。如果将红色视为刹那那颗被伤害的心的话，那么将其变为青色的少女，就是拯救刹那的化身了?

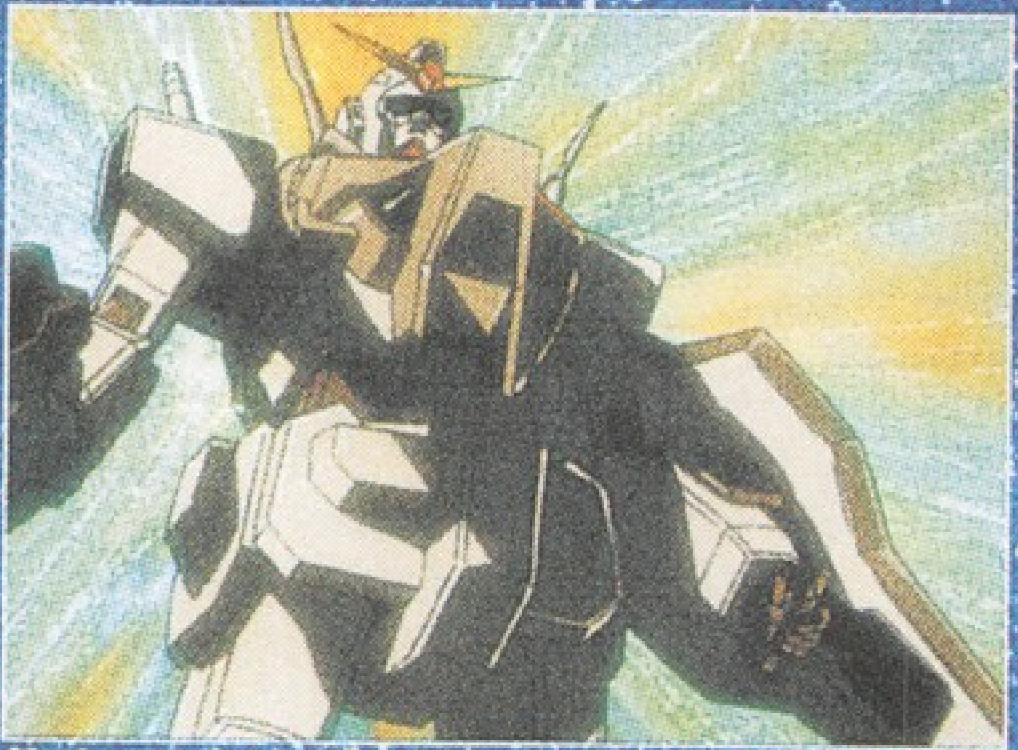
FROM OPENING

能天使未知的力量

在刹那与神秘少女的片段之后，少女将两手张开，之后出现了能天使的身影。而刚才的青色光辉也化成了能天使胸部的光辉。并且在能天使的背后还闪闪散发着白色的光辉……这白色的光辉就像是能天使的双翼一样，难道这“光之翼”才是能天使真正的力量。做为高达动力源的GN引擎，在现阶段还是很神秘的物品……其真正的能力值，将会慢慢的显现出来。

第一话 天上人





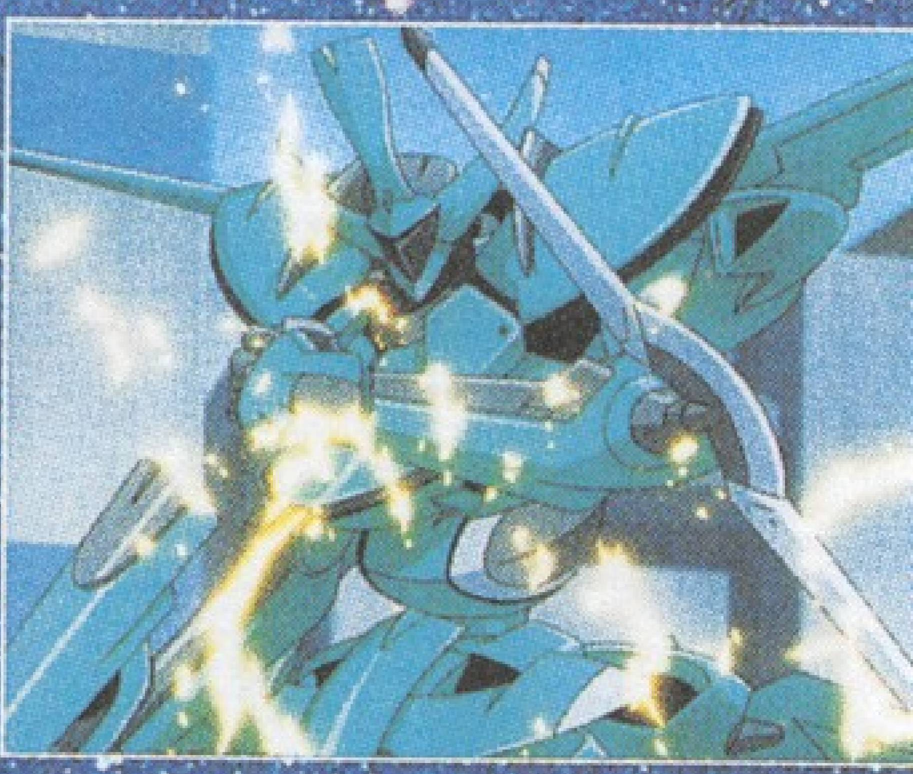
▲在刹那面临生死危机之时，闪耀着白色光芒的MS出现了……这架机体就是日后刹那所驾驶的能天使高达。

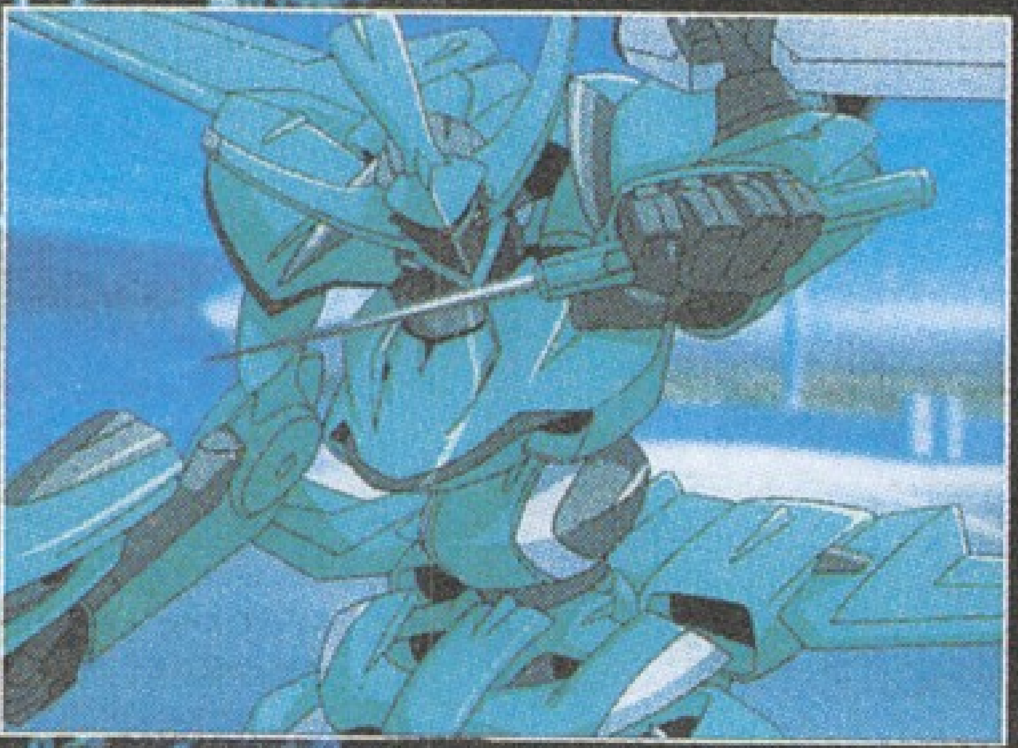
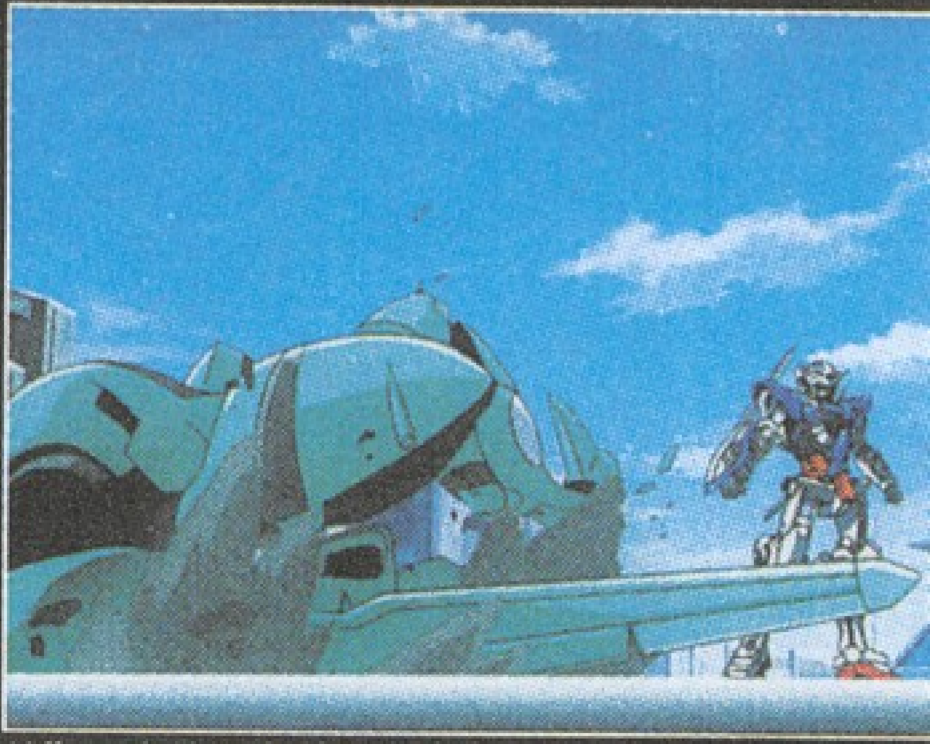
这个世界不存在神

位于中东地区的一个小国、克鲁吉斯共和国。这里一直以来都受到不间断的内部战争的摧残，成为了地狱般的战场。就在这个地狱般的战场内，一个名为刹那的年轻少年兵正在不屈的反抗着……身上只装备了一只来复枪的刹那，所要面对的敌人居然是凭借压倒性的武力正在“蹂躏”同伴们的大型机动兵器。在令人绝望般的悬殊战力差面前，刹那也只有逃命的份了……这一切都是为了为了生存、为了继续战斗……在面临绝望的瞬间，刹那感悟到了“这个世界没有神”，能够拯救弱者的，并非神，而是拥有“力量”的……

这可是模拟战啊！

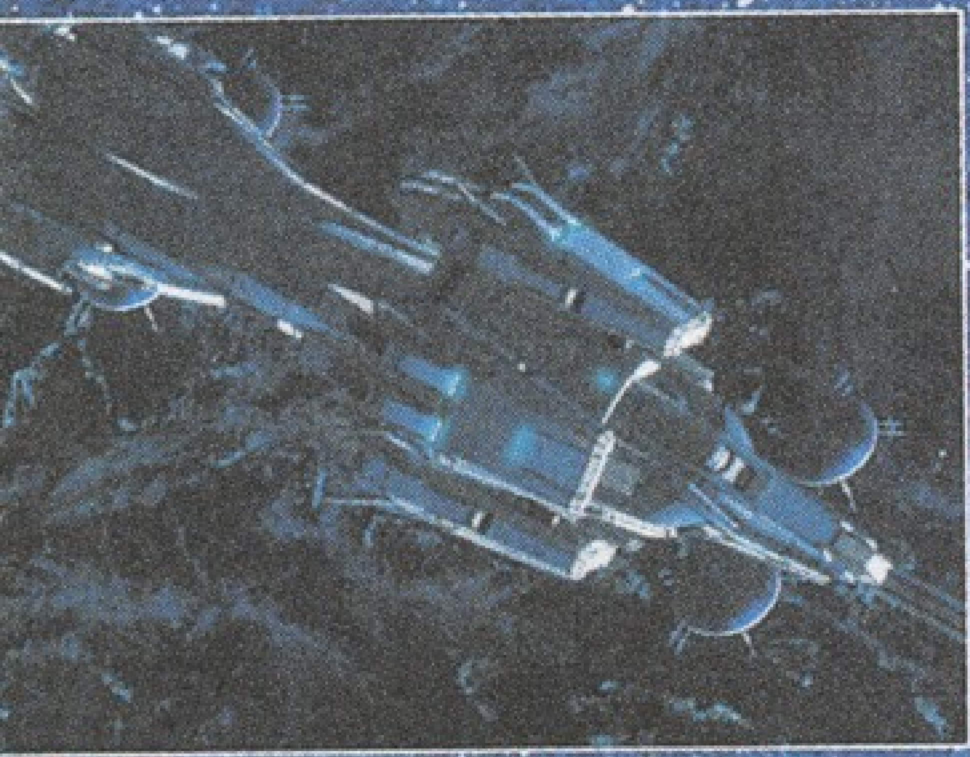
AEU最新开发的试作机“伊纳克特”正在进行演习，做为测试机师的“巴特利克?克拉萨瓦在大批的军事相关人员面前大肆卖弄……就在此时，出现了一架将他的全部尊严瞬间剥夺的神秘机体——能天使高达。突然出现在演习现场，并以压倒性的力量将AEU的最新机体瞬间秒杀……对于AEU来讲有着“演出”效果的“伊纳克特”，则成为了众人的笑柄。



被能天使高达瞬间放倒在地的AEU最新试作机“伊纳克特”，竟然没有对敌方造成一点的伤害……▲

#1

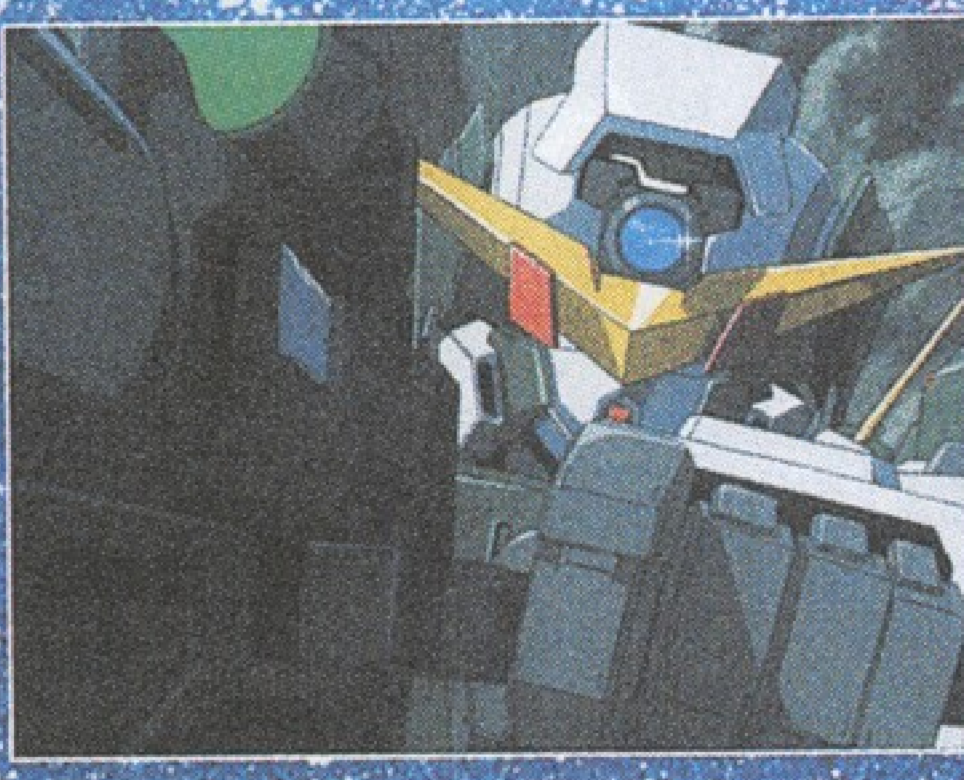


……开始

在能天使高达袭击AEU的新机体演习现场的同时，天上人组织的战术预报士丝美拉吉正在指挥另一项作战——清除对人革联的殖民卫星发动奇袭的恐怖分子。阿雷鲁亚与迪艾丽亚按照任务预定来到人革联的殖民卫星内后，轻易的就消灭了恐怖分子的杂鱼机体：海利恩……这次战斗的影响也被全世界的媒体所播放，所有的人都得知了天上人组织的存在。至此，天上人组织也面向世界正式公开了他们的理念——断绝所有的纷争！

▲ 战斗前，无数的档案浮现在布拉雷麦欧斯的系统间中。在这里，迪艾丽亚正在静[illegible]想着

人类正在被测试



▲ 天上人组织的创立者，伊欧丽亚·休本贝卢克。已在200年前就死去的他的理念是……？

高达的神秘出现，以及随之而来的宣言影像……天上人组织的创立者，伊欧丽亚·休本贝卢克宣布了自己的理念——彻底断绝以武力引起的各种纷争……这个惊人的理念瞬间引起了全世界人们的震惊。同时也被人们看做是"天上人组织对全人类的测试"……经过这次的"测试"，整个世界究竟能否得到"成长"，现在一切还都是未知……

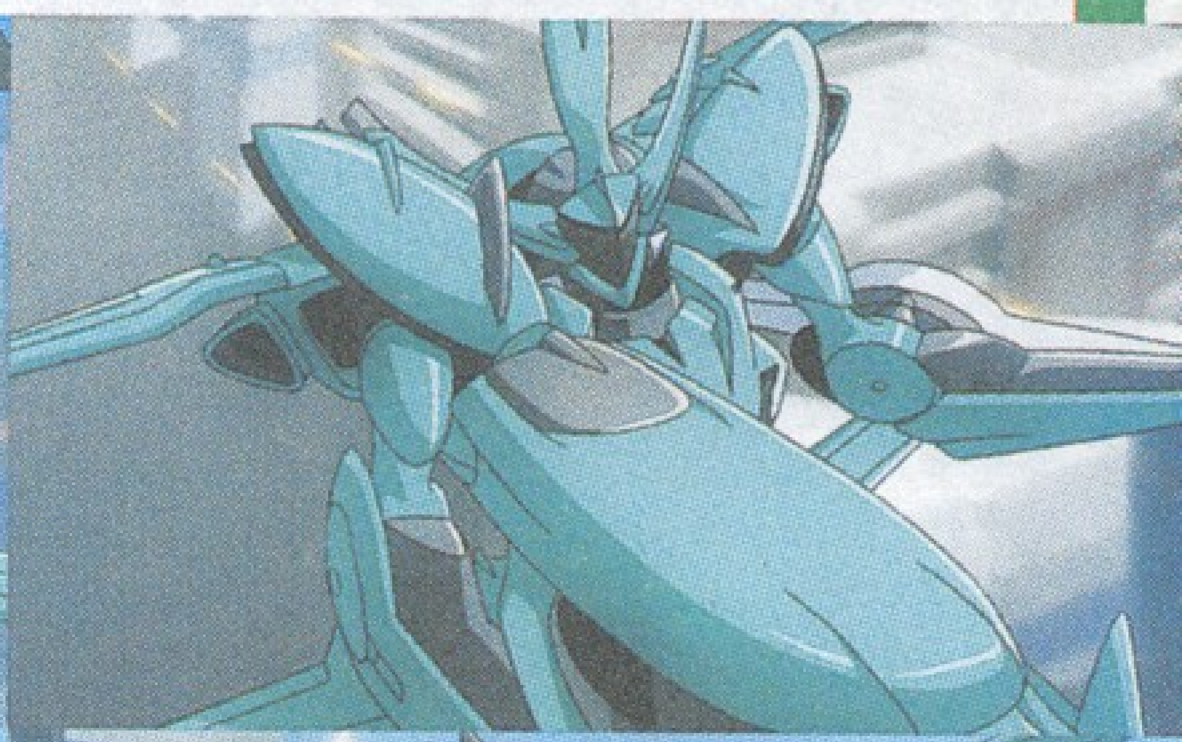
GUNDAM 00 INFORMATION

本次为大家介绍的是目前正在火爆放映中的《机动战士高达00》。下面就连同多张精彩的动画截图一起，实际感受一下新世代高达动画的大魄力吧！！

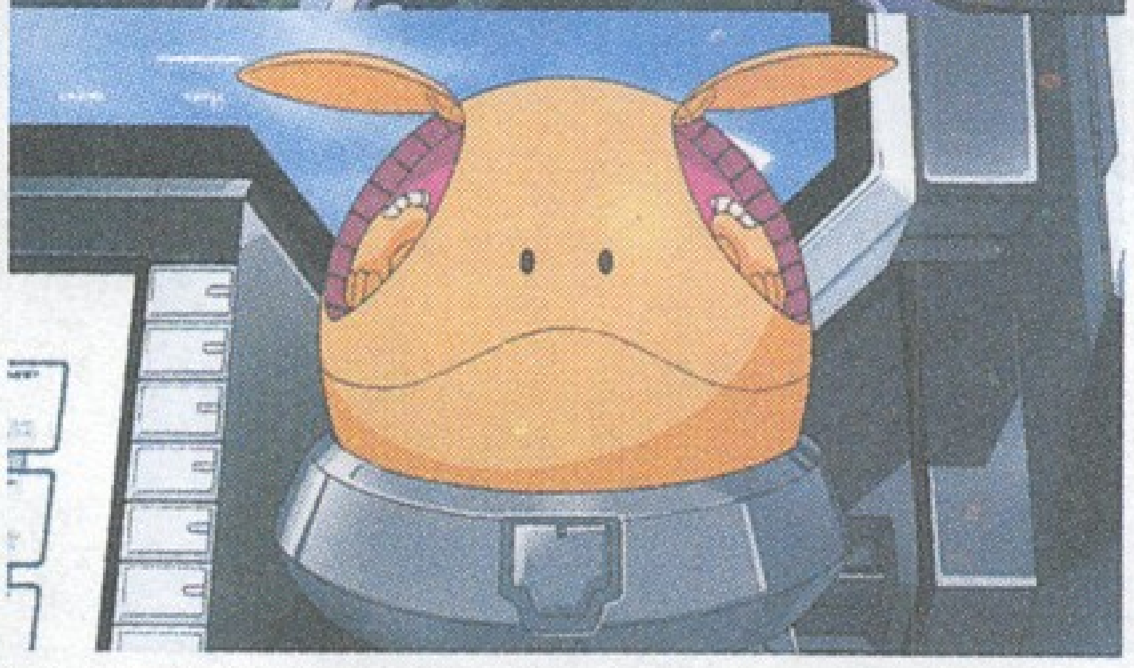
下面选用的动画截图都是官方发布的最新PV中的精彩画面，让我们一起从中领略《高达00》的魅力吧！

➡AEU的最新测试型机体“伊纳克特”，在进行了一系列的动作演习后，得意洋洋的架起了匕首向众人炫耀自己的雄姿。就在这时，神秘的能天使从天而降……

⬇从基地出发的AEU机体——飞行形态的海利恩。负责迎击它的便是究极的能天使高达……胜负自然是早已决定的事……

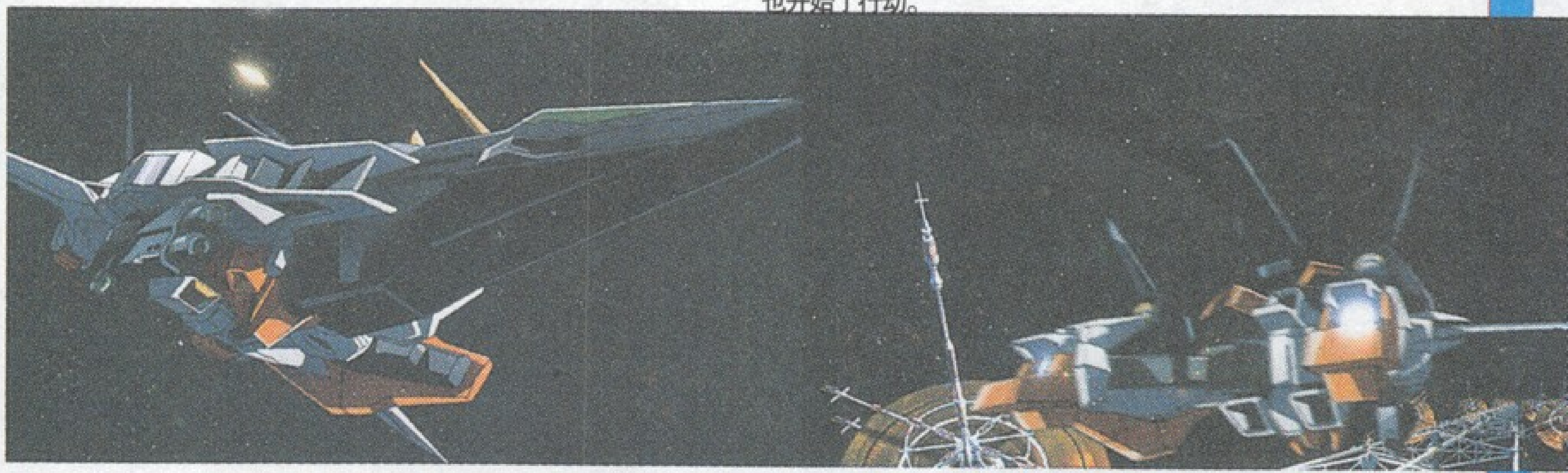


⬇端正的坐在椅子上的这位老年人就是天上人组织的创始者伊欧丽亚·休本贝卢克。这位神秘的指导者应该在200年前就死去了，但是……！？



⬆在地面待机的高达迪纳美斯的驾驶仓内居然有一个橙黄色的哈罗！

⬆配合着能天使高达的行动，处于卫星轨道上的天上人组织的成员也开始了行动。



⬆飞行形态的高达卡里欧斯正在向迎击目标急速接近。

⬅图中的MS正在发射大型的导弹。接下来非常经典的一场激战即将上演……

機動戦士
ガンダム00
MOBILE SUIT GUNDAM
时间为西历2301年，人类之间的战争还是在不断的重复进行着
这场战争是为了神而献身的"圣战"。
决不可以向不相信神的家伙投降
哇哇！！
不要畏惧死亡
我们在这里光荣的战死后，会被神引领到幸福的天堂……

在这个世界中
根本就不存在神

機動戦士ガンダム00
MOBILE SUIT GUNDAM
オウッ

在这里，新的高达历史将被揭开！！
本期光盘中附有相应的内容哦～

FG高达卡里欧斯要点解析！

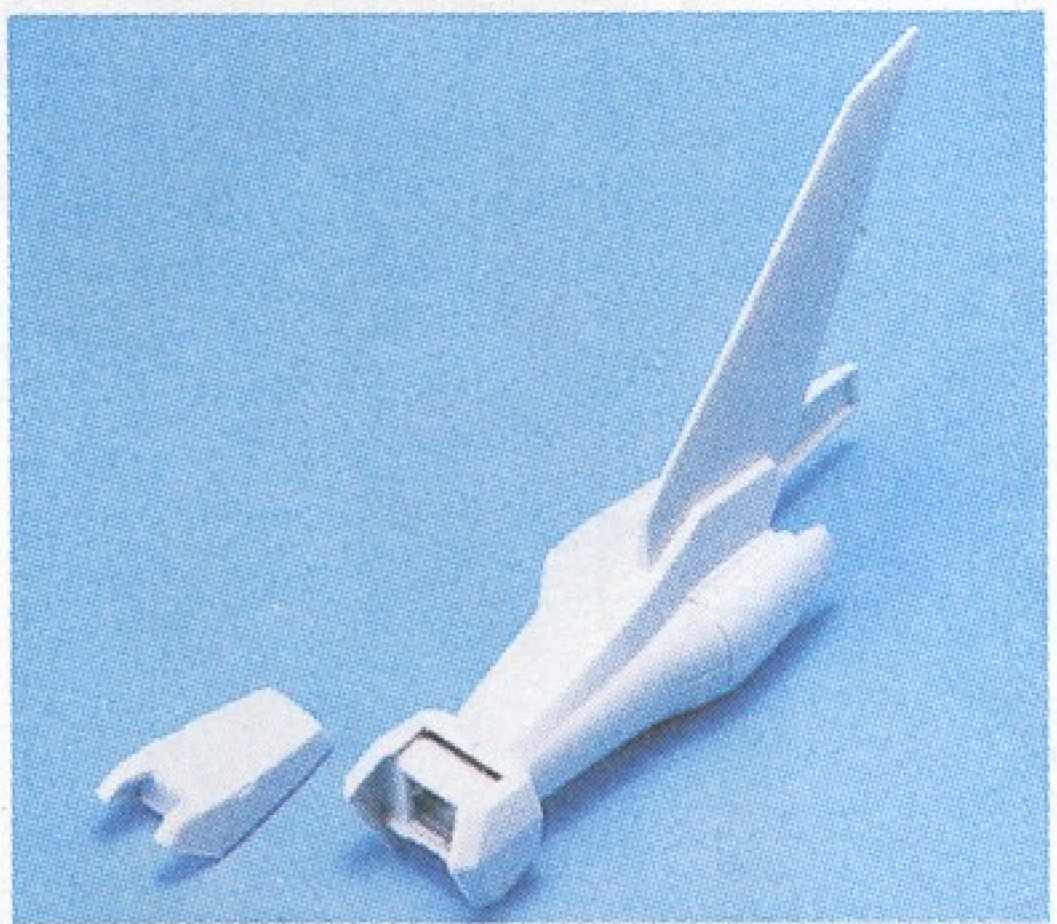
GN-003 GUNDAM KYRIOS

BANDAI 1/144 scale plastic kit
"First Grade GUNDAM 00"

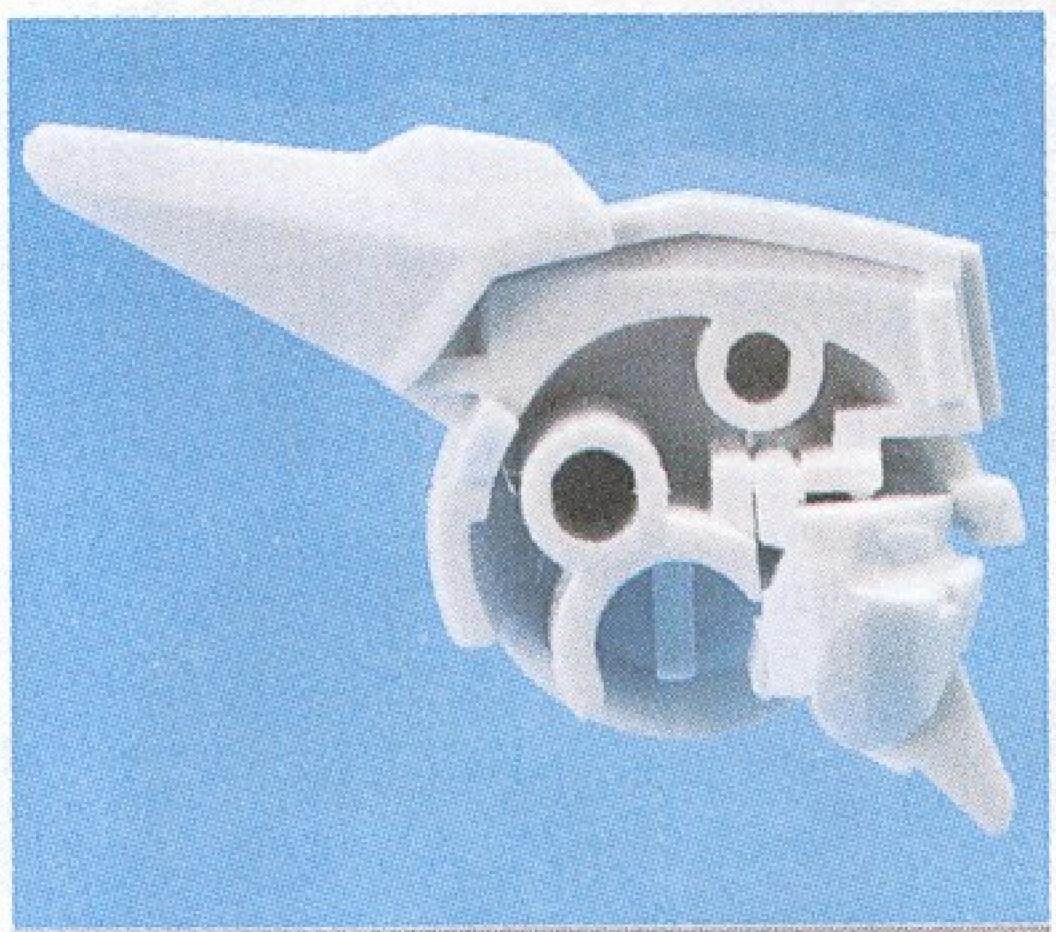
GN-003
高达卡里欧斯

天上人所持有的MS高达中的一机。卡里欧斯拥有较高的空中、宇宙战斗能力，并且可以变形成高速飞行形态。驾驶它的机师是阿雷鲁亚·哈普迪兹姆。

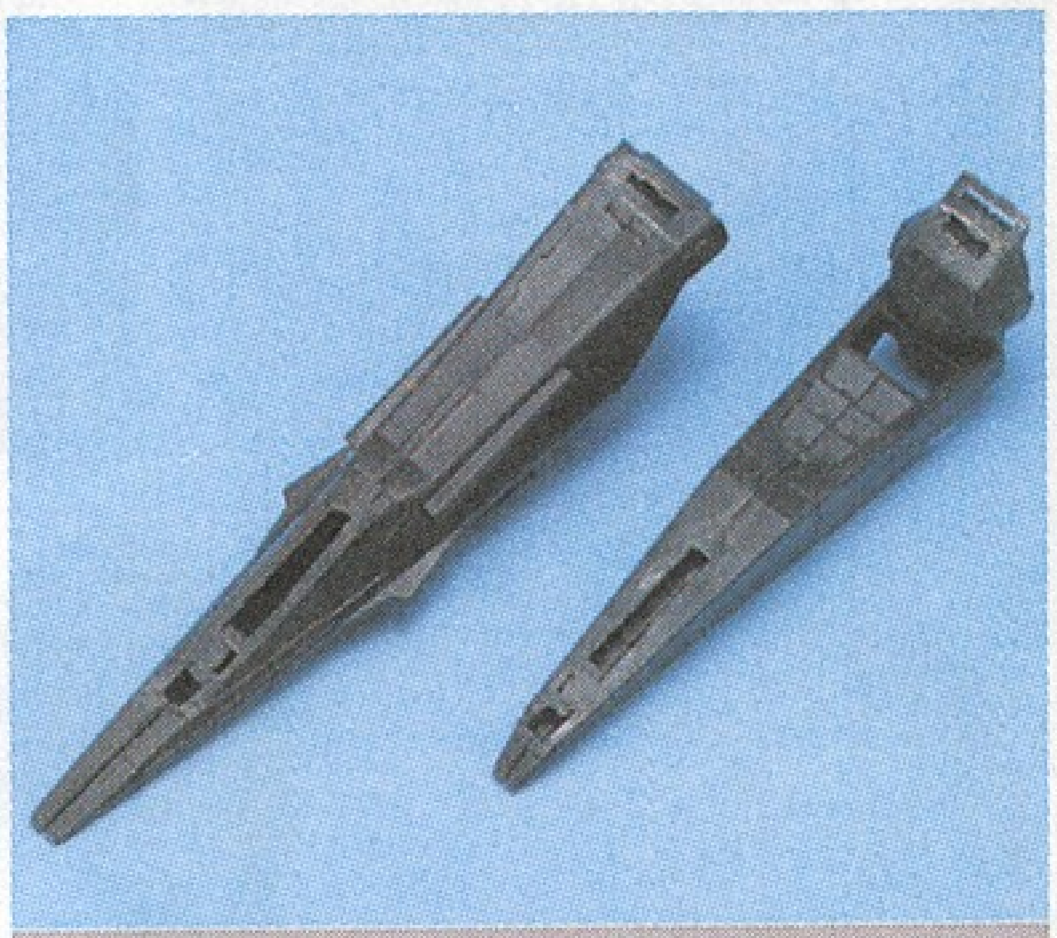
CHECK THIS BOX!
高达卡里欧斯
售价：630日元~税后~
发售方：BANDAIHOBI



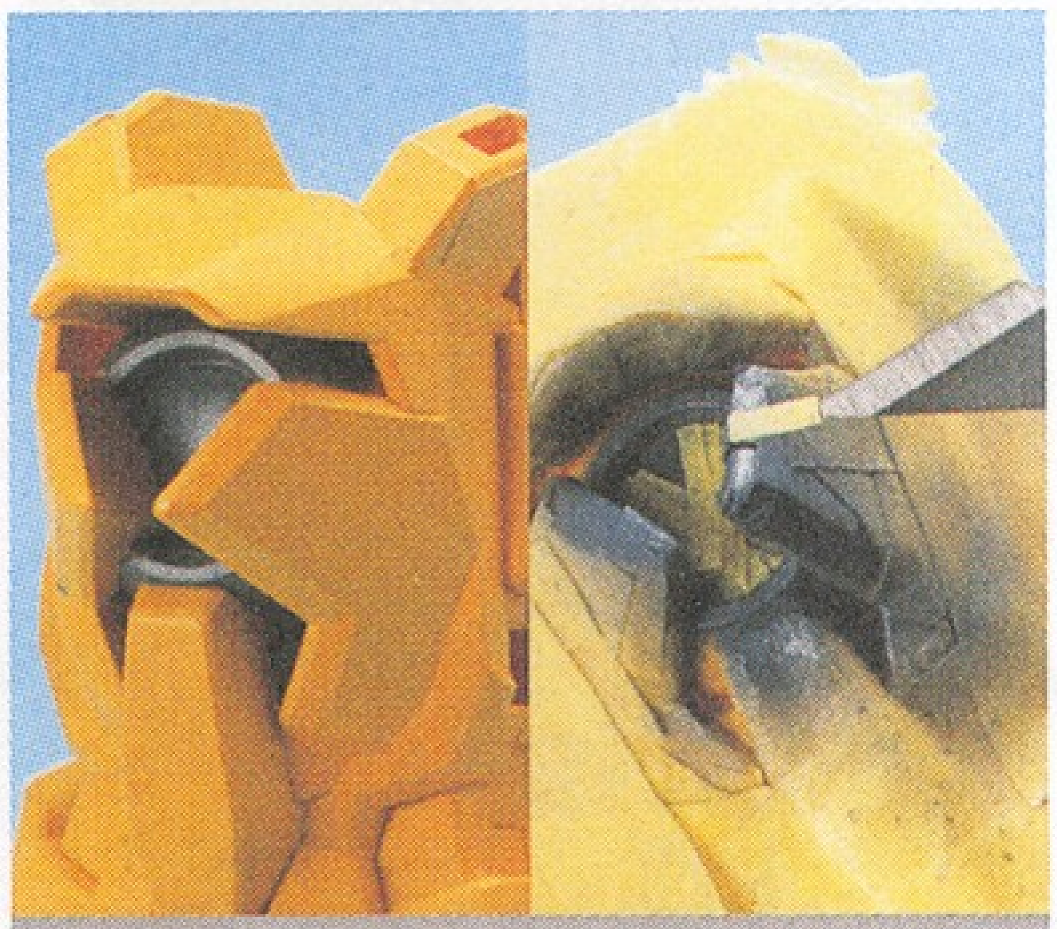
手脚部位的装甲都是一体化的。中间的螺丝部位在处理时是比较费力的。之后还要经过高难度的加工后才能完成。



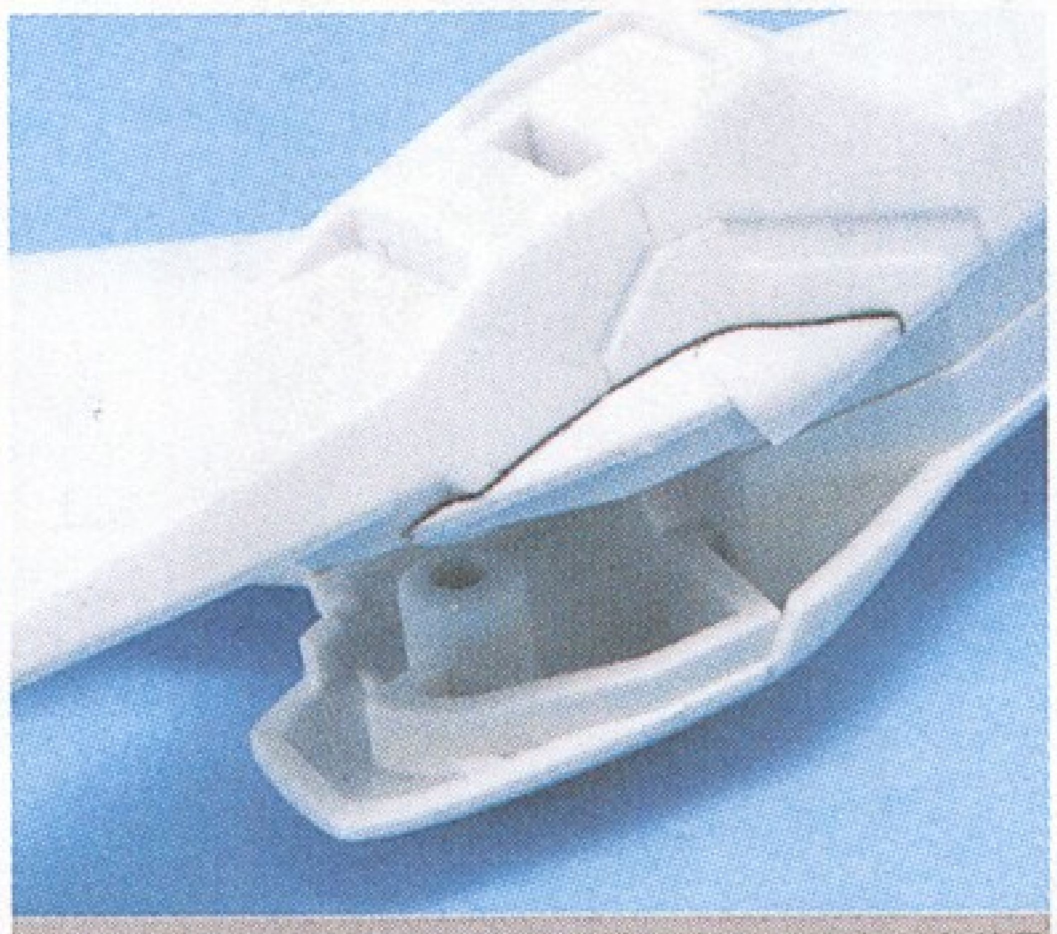
考虑到涂装时的便利性，头部内侧的一部分进行了特殊的消减性加工。并且部分结合部位也采用了同样的加工。



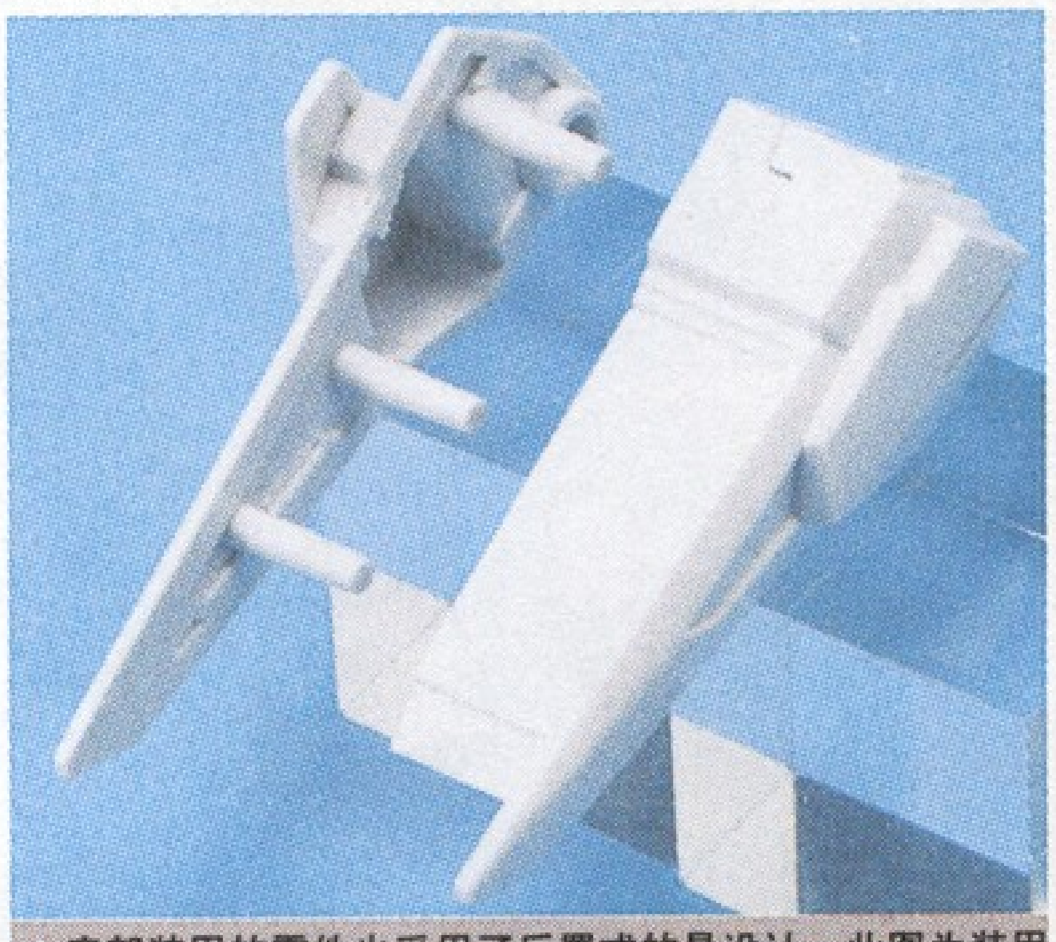
装备在卡里欧斯背部的零件，也进行了从上至下的表面处理，使得整体视觉效果提升不少。



卡里欧斯胸部装甲部分的制作是最为辛苦的。首先要对重点部位进行保护作业，然后再开始涂装。

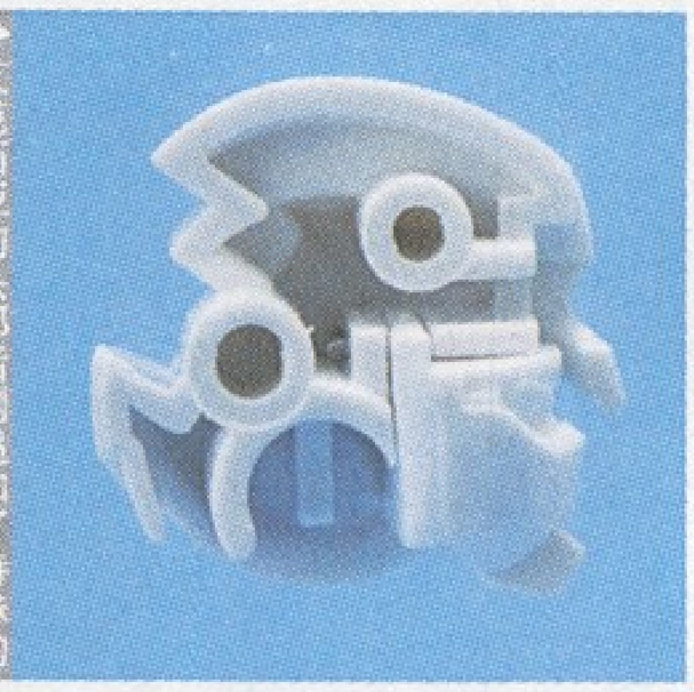


肘部以及足部的零件在进行涂装时也需要注意。尤其是边缘部分更需要小心。



肩部装甲的零件也采用了后置式的是设计，此图为装甲部分的侧面分解图。在组合时还需要细心才行。

FG高达艾克西亚要点解析！



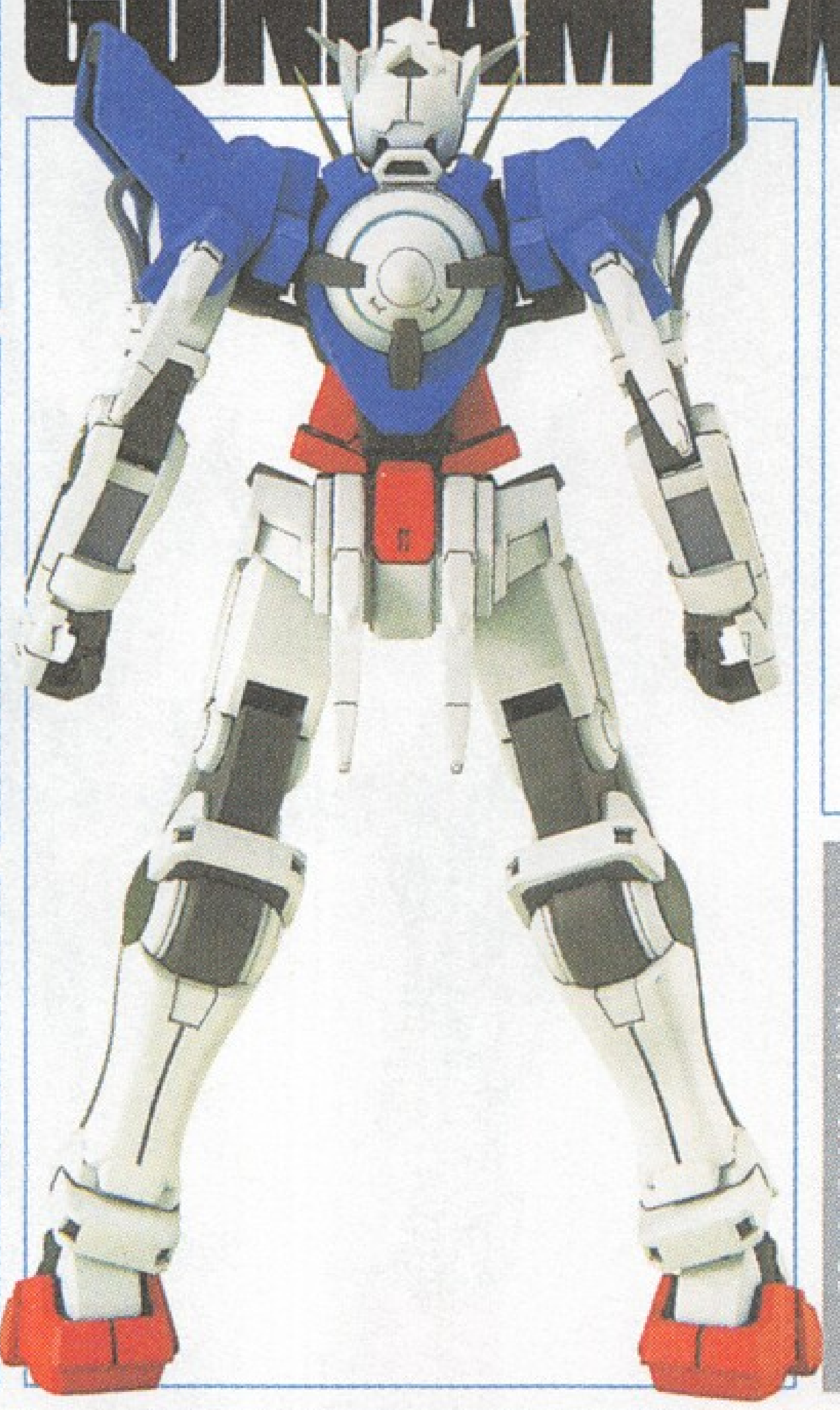
➡艾克西亚的头部后侧追加了特殊的零件，并且为了不在组合时出现问题，还对此零件进行了消减调整。

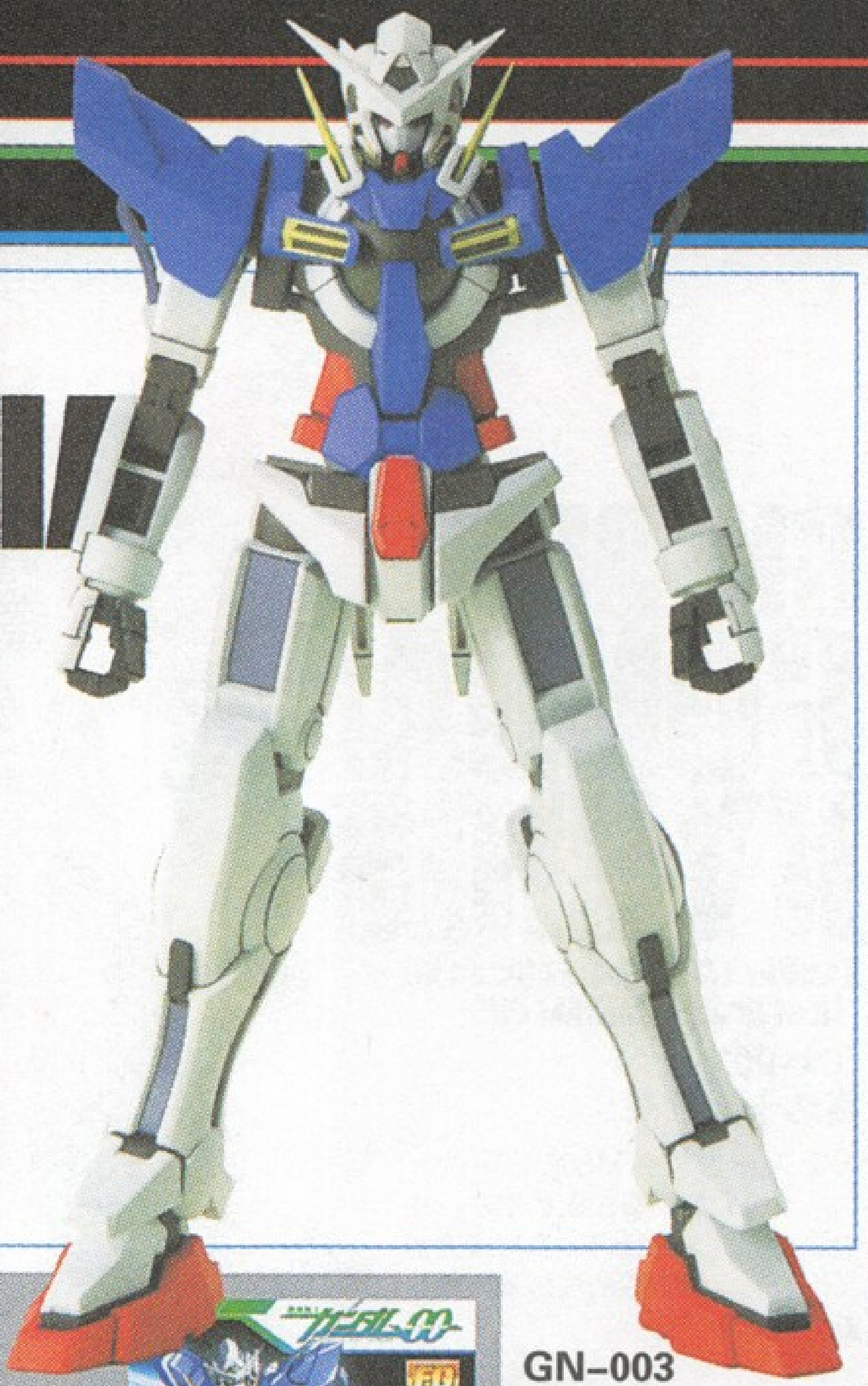
➡在制作剑鞘部位时，参考了原作设定，将多余的部分进行了切除修整的作业。

➡肩部的装甲零件采用的是横向结构设定。其内部的结构也是经过了反复的调整后才完成的。

GN-001 GUNDAM EXIA

BANDAI 1/144 scale
plastic kit
"First Grade GUNDAM 00"





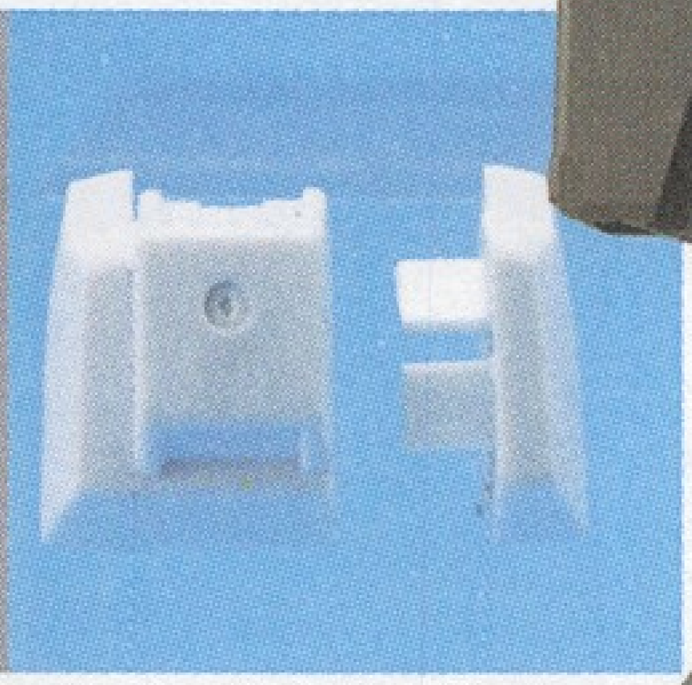
CHECK THIS BOX!
高达艾克西亚
售价：525税后
发售方：BANDAIHOBI

GN-003
高达艾克西亚

天上人的高达中拥有惊人的机动力与各式的接近战用兵器，艾克西亚是一架擅长接近格斗战的机体。其实力远远超出了现有的其它机体。艾克西亚的机师为刹那·F·精英。

FG高达巴其解析！

➡在其的局部零件中，如图所示的红色部分是经过了特殊处理的。这样处理后更加有利于零件之间的组合。



➡肩部的接续面的表面与侧面图。经过特殊加工后的结合部位可以完美的与其它部位组合在一起。

⬆巴其肩部的装甲部位也被制作的十分精细。装甲部分与肩部的连接零件也非常牢固。

GN-005 GUNDAM VIRTUE

BANDAI 1/144 scale
plastic kit
"First Grade GUNDAM

GN－005
高达巴其

在4架高达之中，此机体拥有最强的火力装备。肩部搭载了GN火箭炮以及双腿部位的大型导弹发射器。从装备上就可以看出巴其是一架典型的重装型炮击战用机体。其机师是迪艾丽亚·安迪。

CHECK THIS BOX!
高达巴其
售价：735税后
发售方：BANDAIHOBI

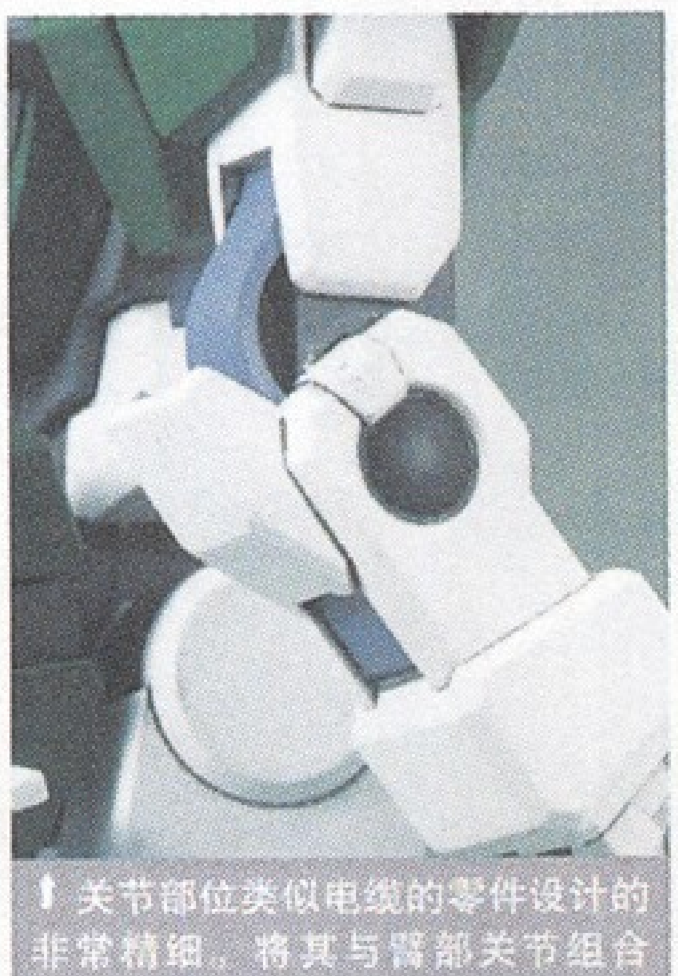
GN-002 GUNDAM DYNAMES

BANDAI 1/144 scale
plastic kit "First Grade GUNDAM 00"
modeled by Takayuki Komatsu

GN－002
高达迪纳美斯

天上人组织的MS高达中的一架机体。迪纳美斯的最大特点便是特化了狙击能力，其主武装是大型GN狙击来复枪。迪纳美斯的机师是洛克恩·斯特拉特斯。

⬆迪纳美斯脚部的装甲特写图。为了再现原作中的设定，此部位也进行了特殊处理。



⬆关节部位类似电缆的零件设计的非常精细。将其与臂部关节组合后，整体的质感大增。

⬆迪纳美斯机体背面的涂装也十分精细。背部引擎部分与机体的其它部位的对比很鲜明。

⬆迪纳美斯的脸部的结构比较复杂。也是在进行修整作业时的一个难点。

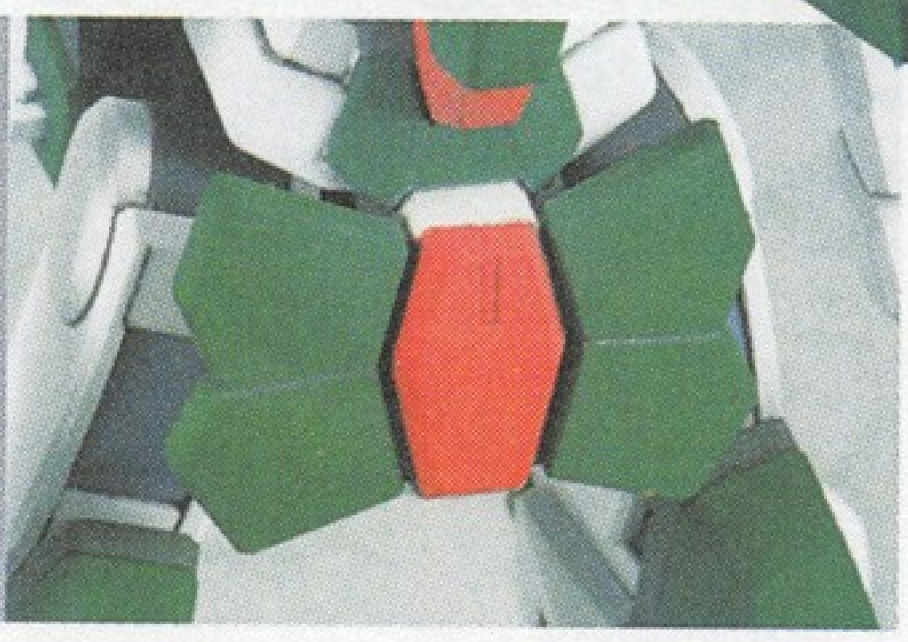
FRONT VIEW

REAR VIEW

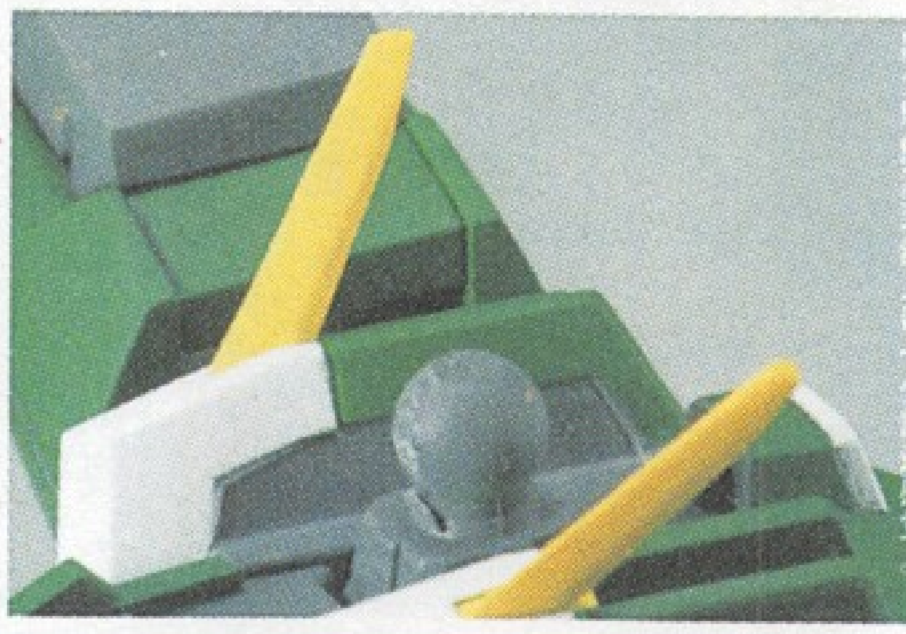
RIGHT SIDE VIEW

➡迪纳美斯专用的大型GN狙击来复枪的瞄准镜也被设计成可动式。在做出各种造型时变得更加的灵活。

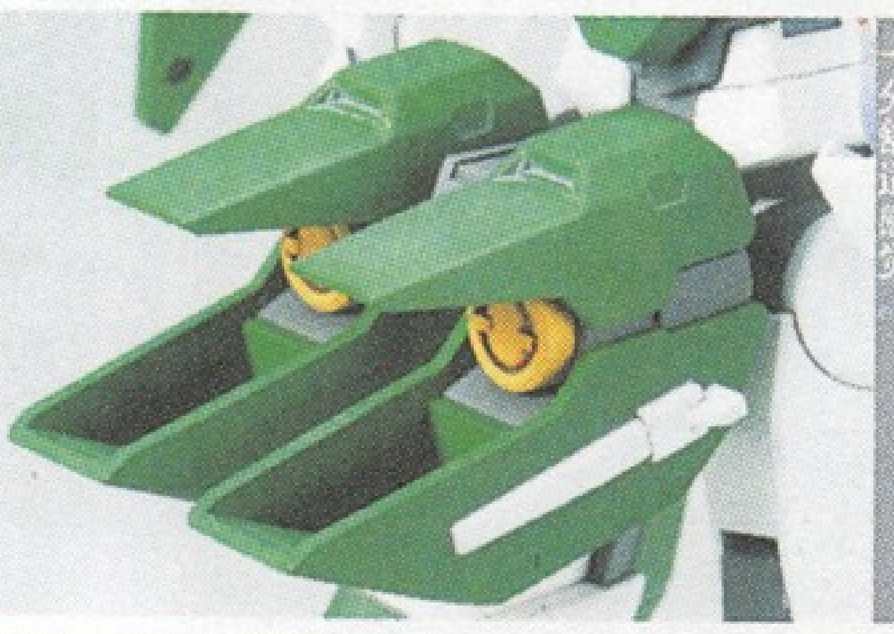
➡腰部的装甲部分也是可以自由拆卸的，由于此原因也出现了固定问题。不过，在设计时经过反复的修改后解决了这个问题。



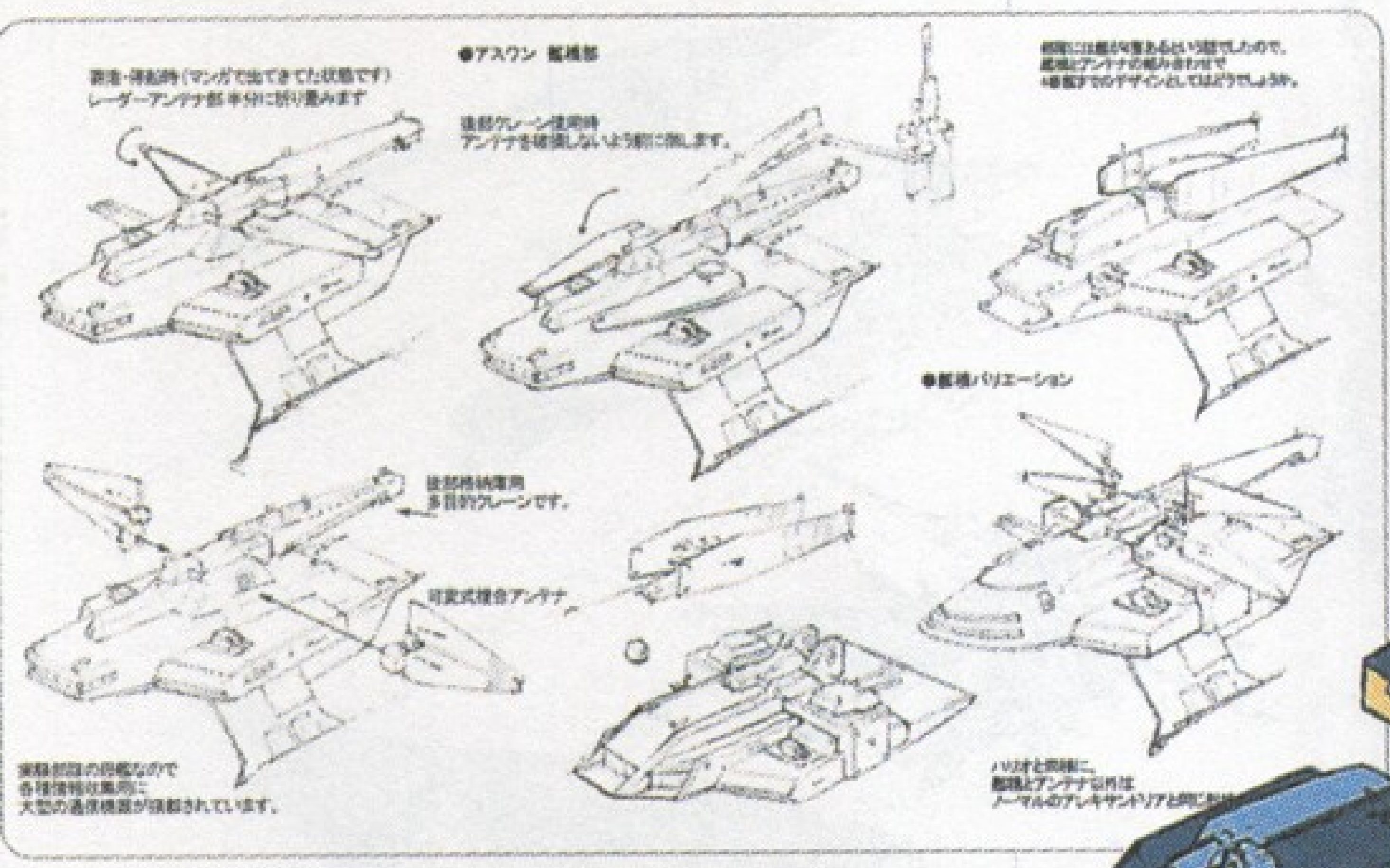
➡迪纳美斯的头部与肩部就是通过固定的这个零件来连接的，组合后不仅固定状态好，还可以灵活的做出微转动作。迪纳美斯背部的推进器部分特写图。轮廓分明的涂装给人以十分舒适感觉。



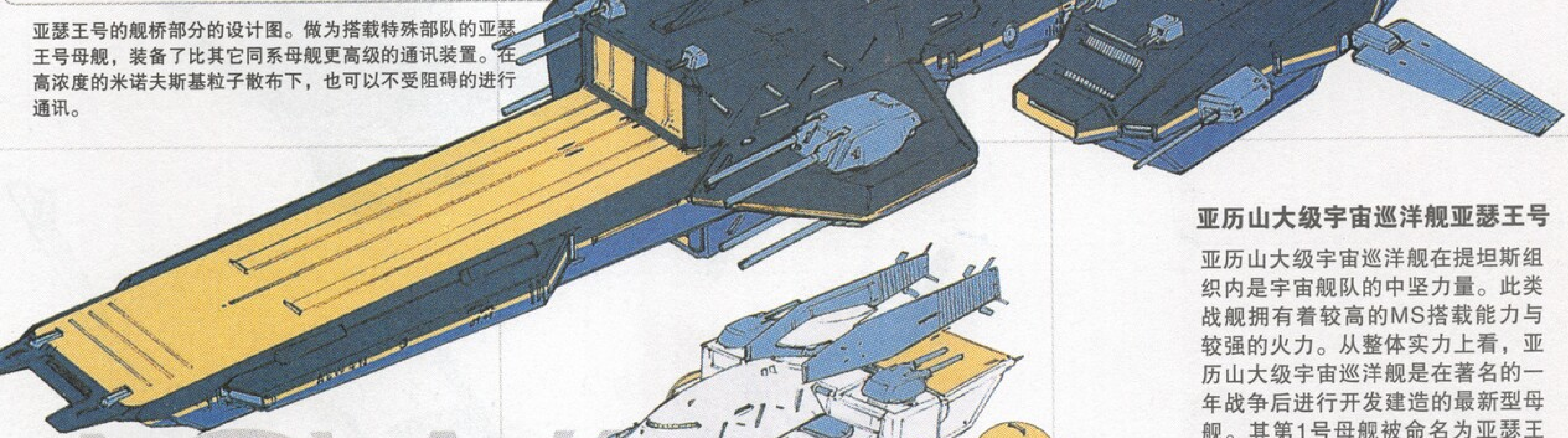
➡迪纳美斯背部的推进器部分特写图。轮廓分明的涂装给人以十分舒适感觉。



ASWAN



亚瑟王号的舰桥部分的设计图。做为搭载特殊部队的亚瑟王号母舰，装备了比其它同系母舰更高级的通讯装置。在高浓度的米诺夫斯基粒子散布下，也可以不受阻碍的进行通讯。

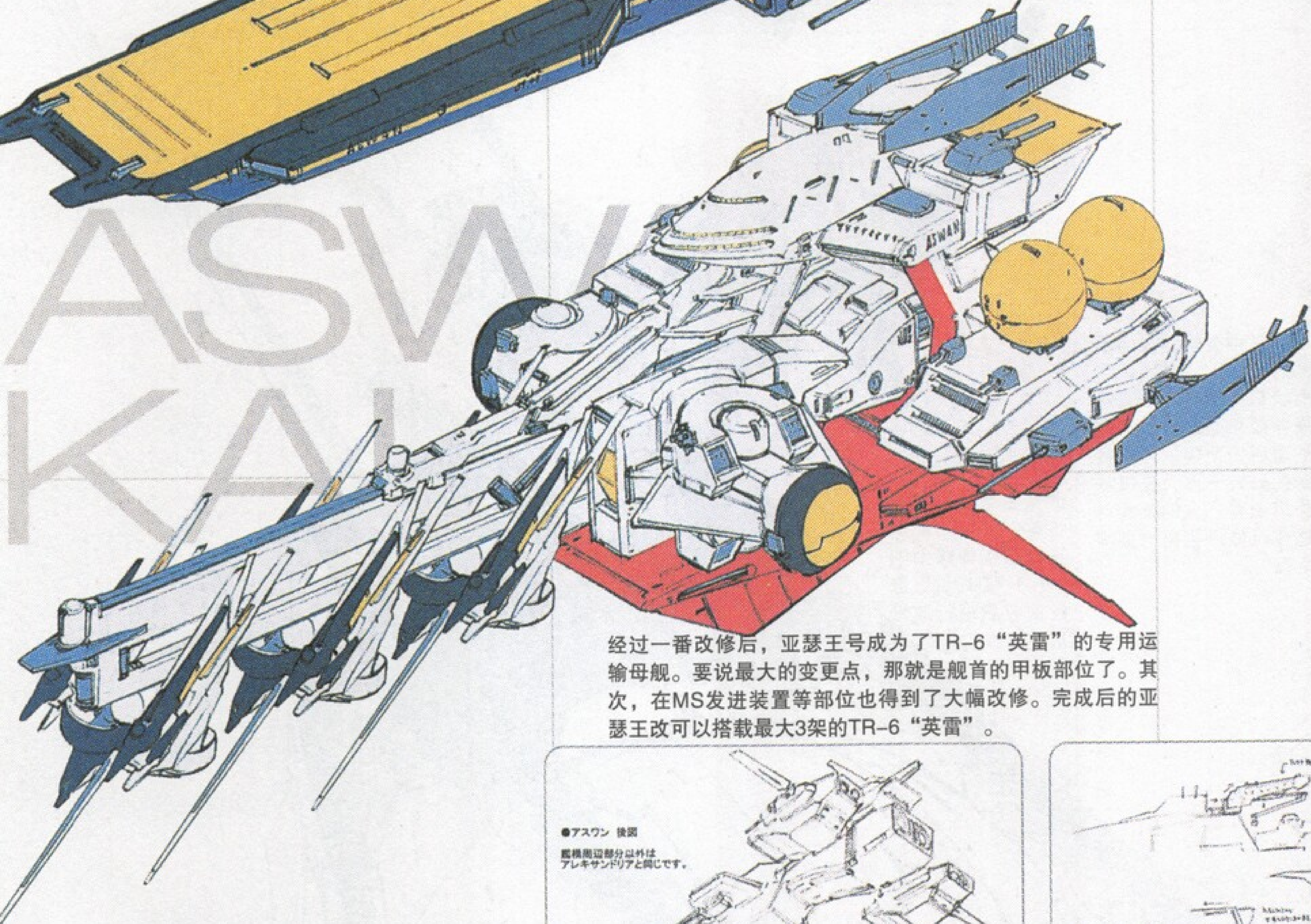


亚瑟王号中央部位的MS升降口采用了垂直升降的设计。但率先采用这种设计的并不是亚瑟王号，而是文鲁基扎号。

亚历山大级宇宙巡洋舰亚瑟王号

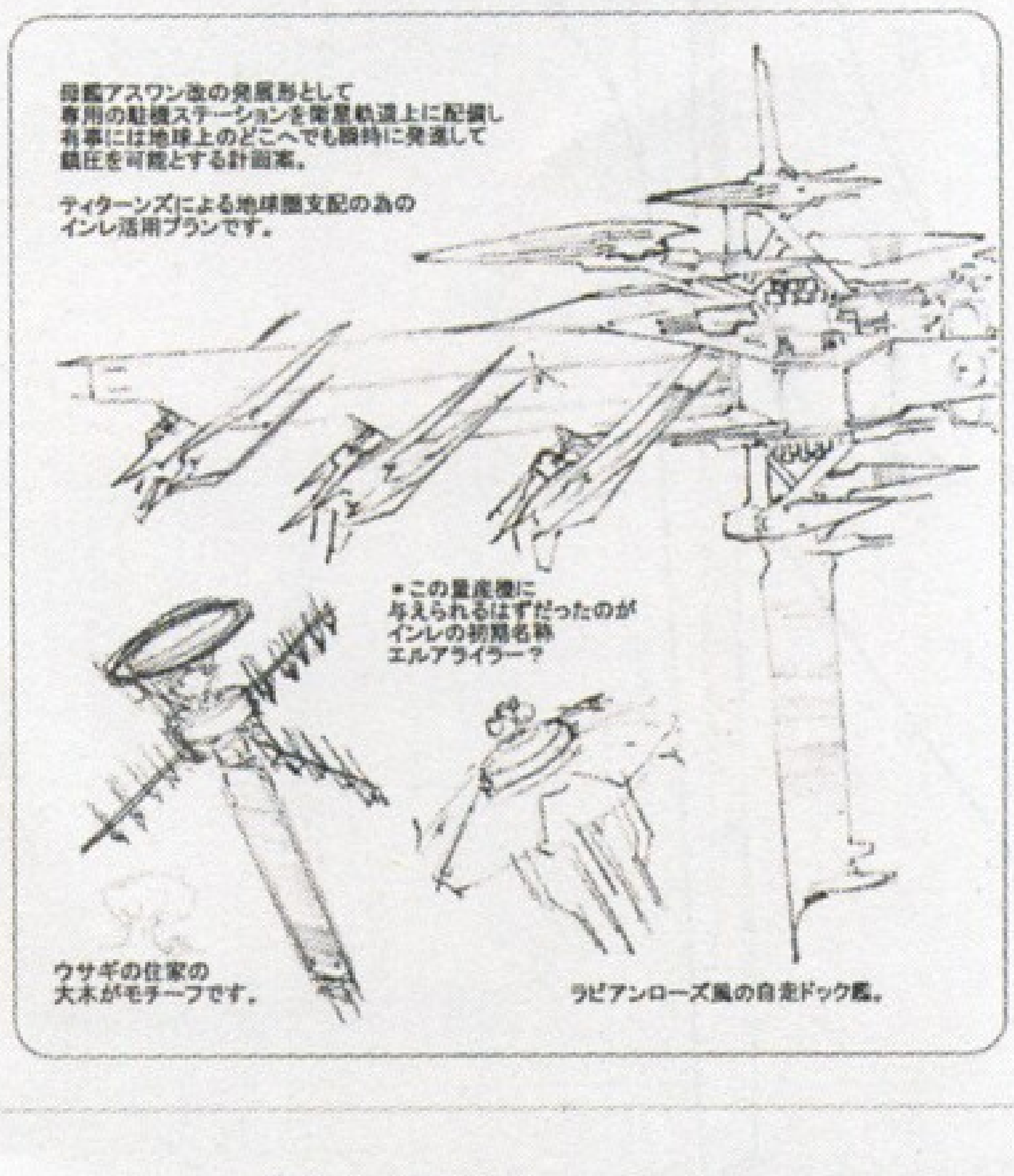
亚历山大级宇宙巡洋舰在提坦斯组织内是宇宙舰队的中坚力量。此类战舰拥有着较高的MS搭载能力与较强的火力。从整体实力上看，亚历山大级宇宙巡洋舰是在著名的一年战争后进行开发建造的最新型母舰。其第1号母舰被命名为亚瑟王号，提坦斯将它做为了宇宙军的王牌来使用。亚瑟王号试航成功后就成为了在L5宙域进行最新机体测试的部队“T3”的母舰。之后，就有接连不断的新型所测试机体被搬运到了亚瑟王号上。依靠着其强大的搭载能力，将全部的新型机体都安放了进来。在古里布斯战役的后期，亚瑟王号被当做了TR-6的专用运输母舰来使用。

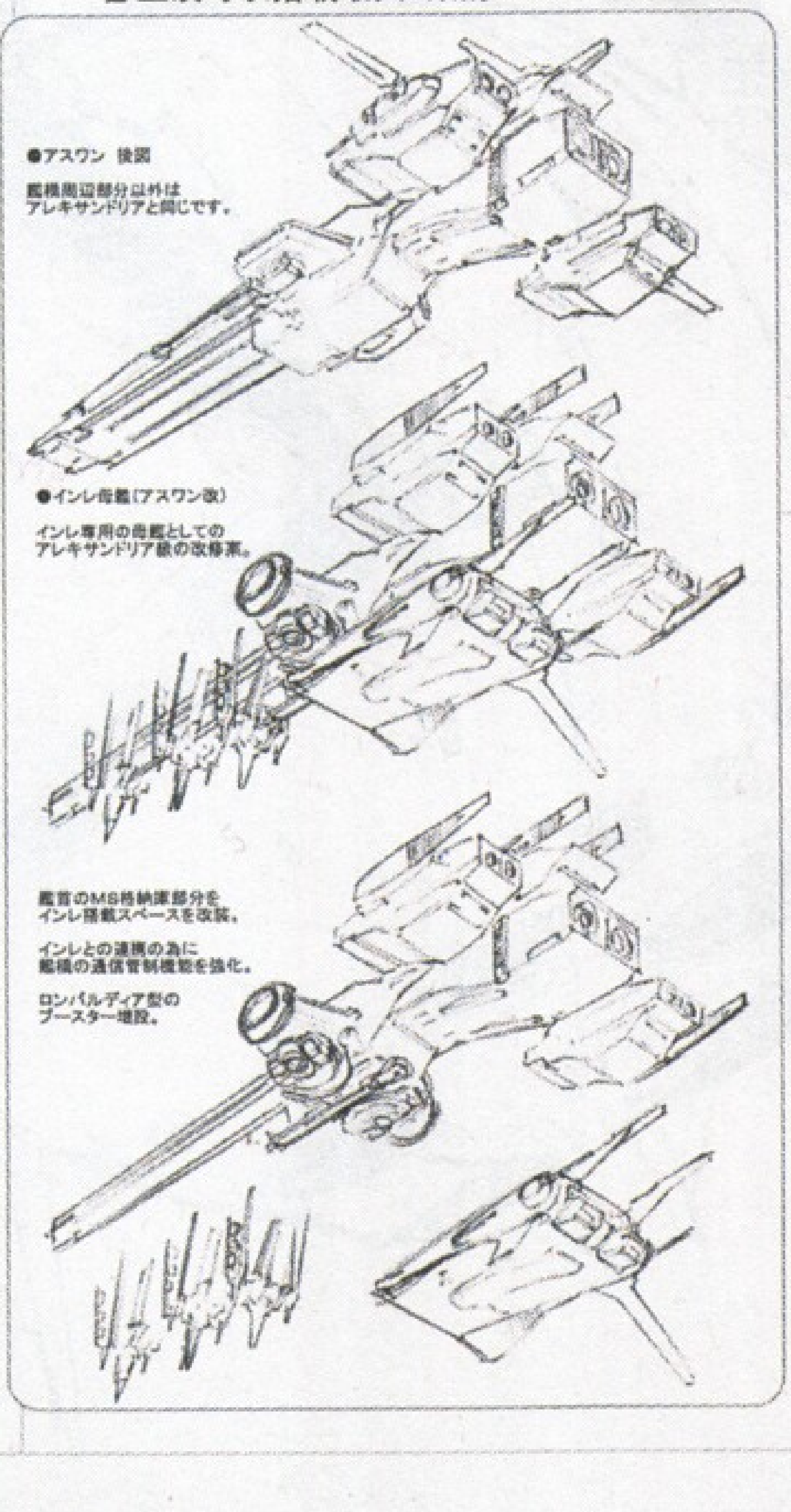
ASWAN KAI

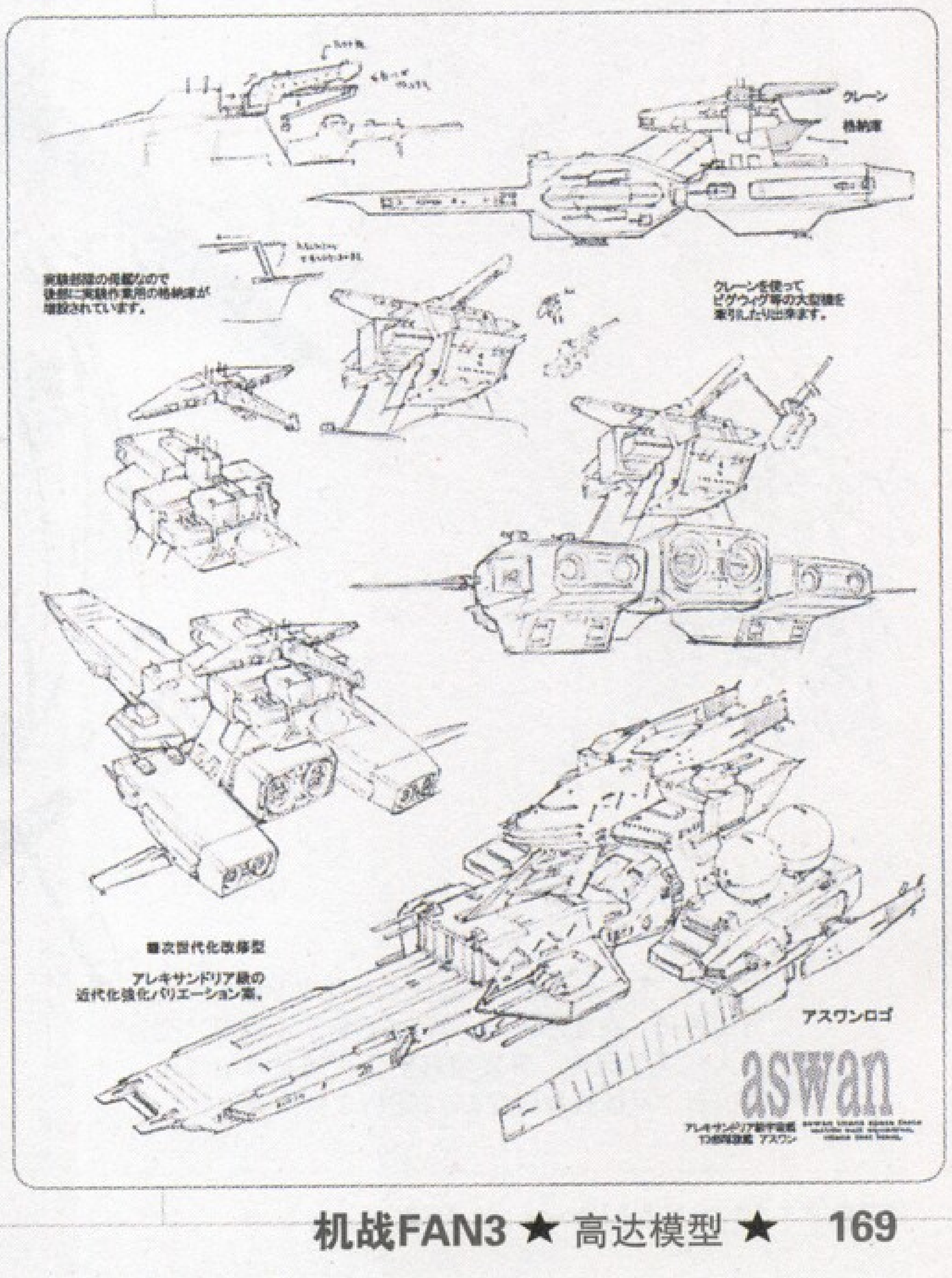


经过一番改修后，亚瑟王号成为了TR-6“英雷”的专用运输母舰。要说最大的变更点，那就是舰首的甲板部位了。其次，在MS发进装置等部位也得到了大幅改修。完成后的亚瑟王改可以搭载最大3架的TR-6“英雷”。

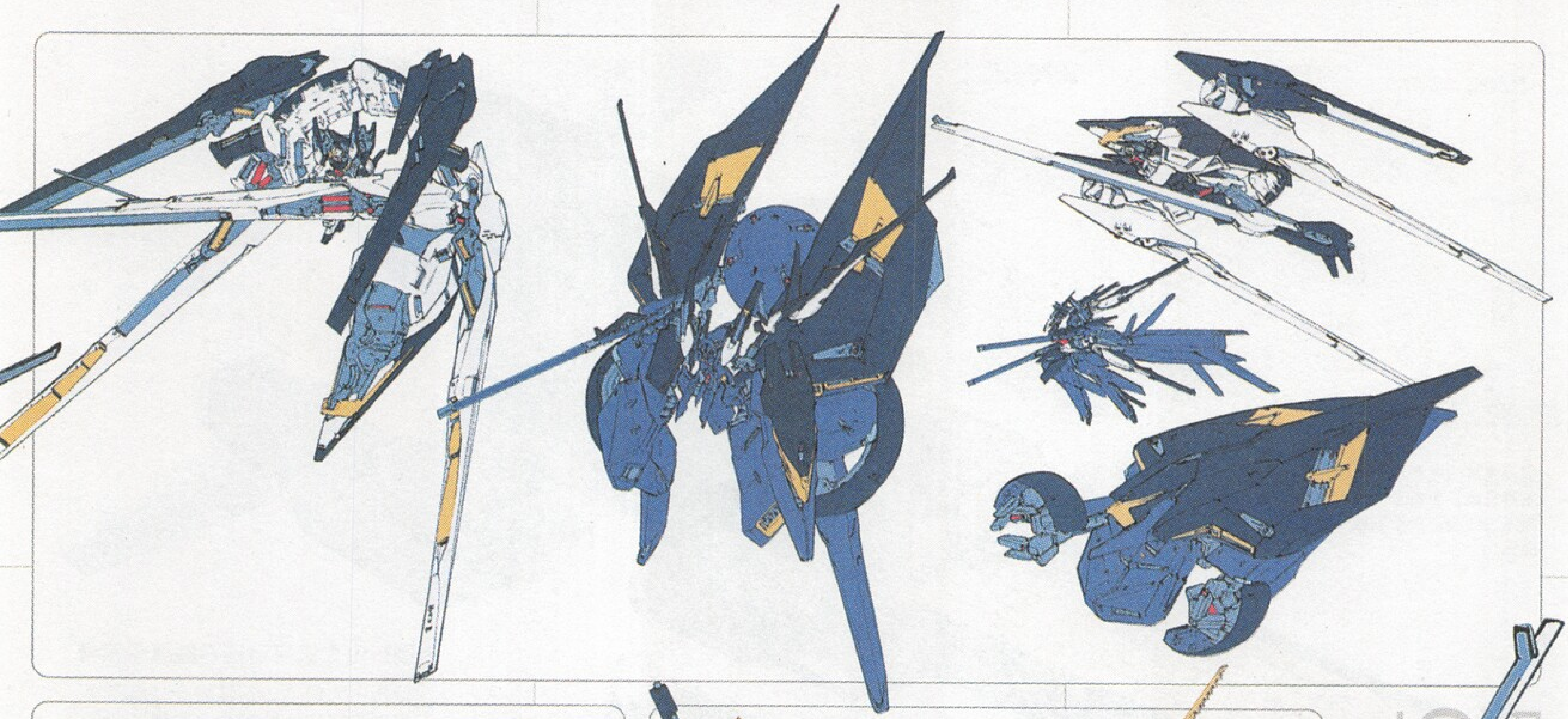
TR-6“英雷”，除了被配备在瑟王改之类的母舰以外，还可以通过使用在卫星轨道上建造专用的宇宙港口，以最短的时间突破大气层，降下到地球上的任何位置。

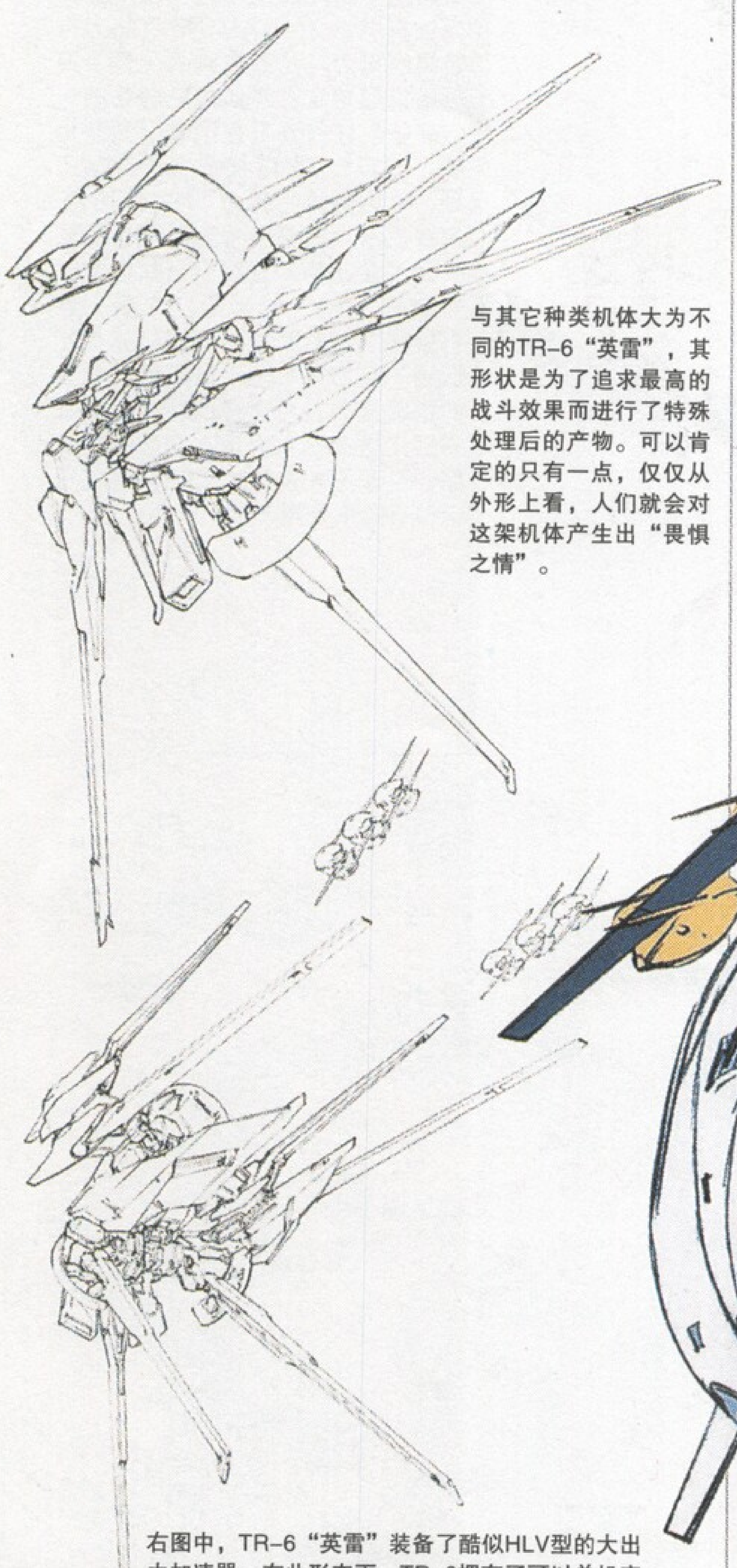




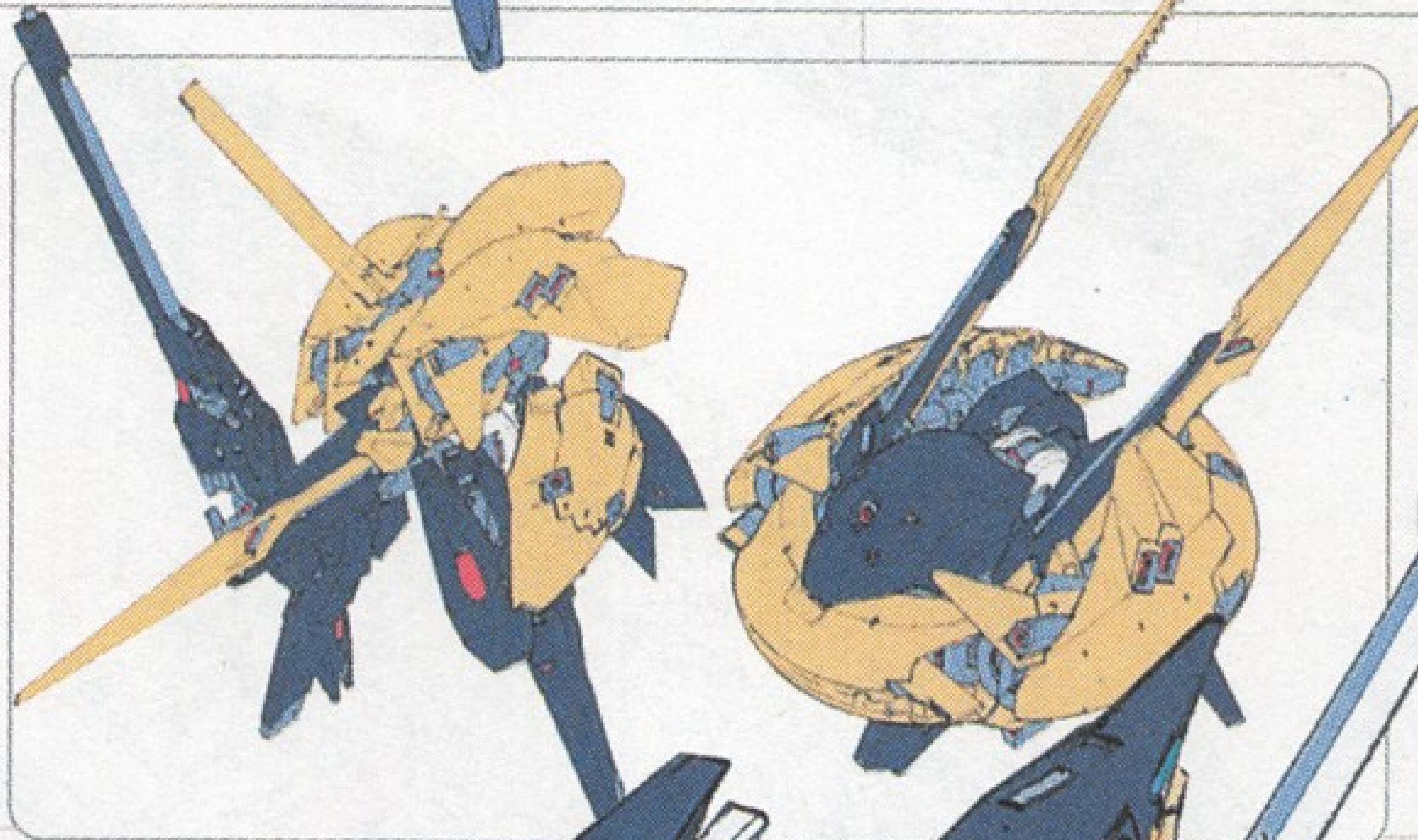


RX-124 GUNDAM TR-6 [INLE]

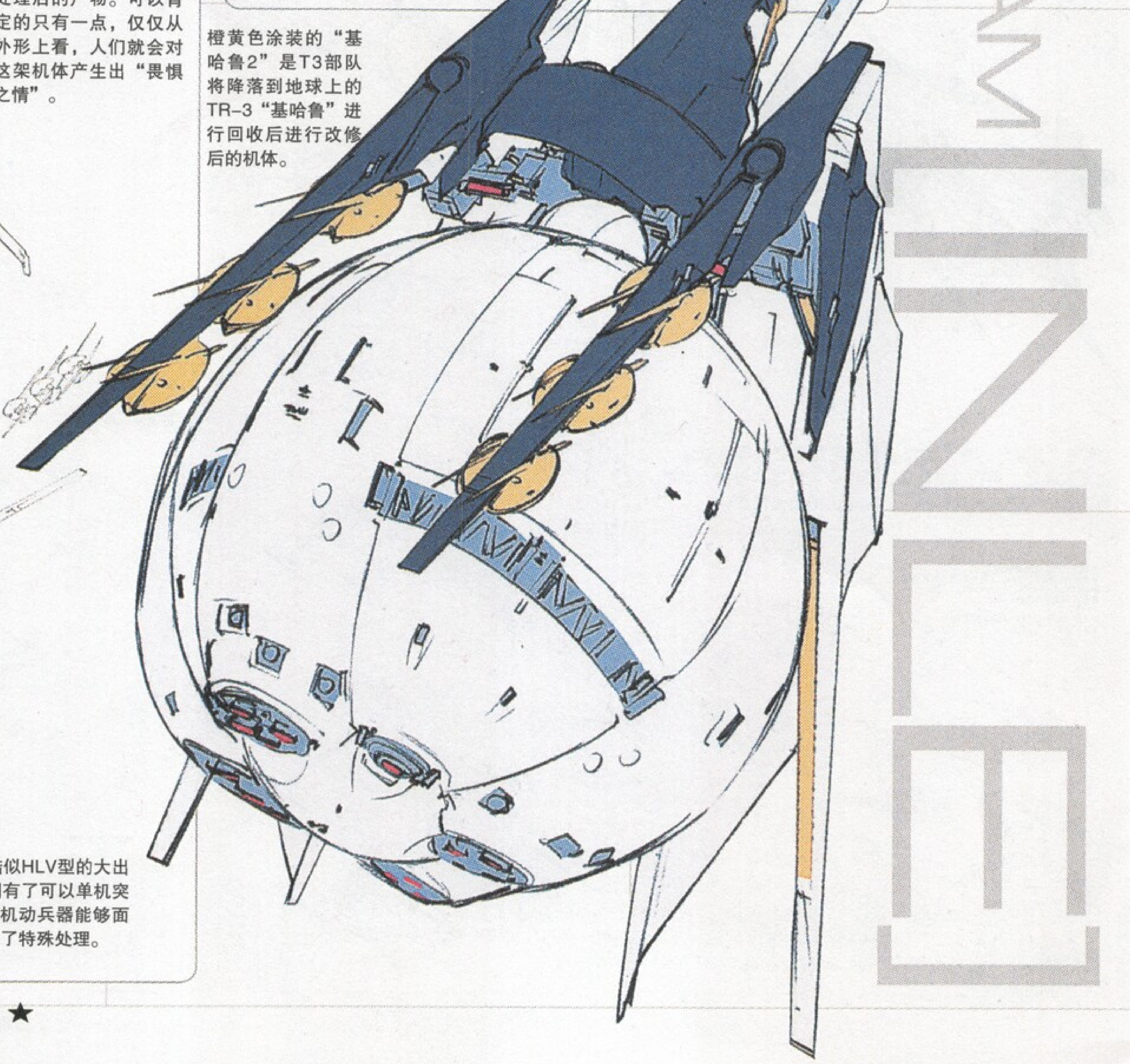




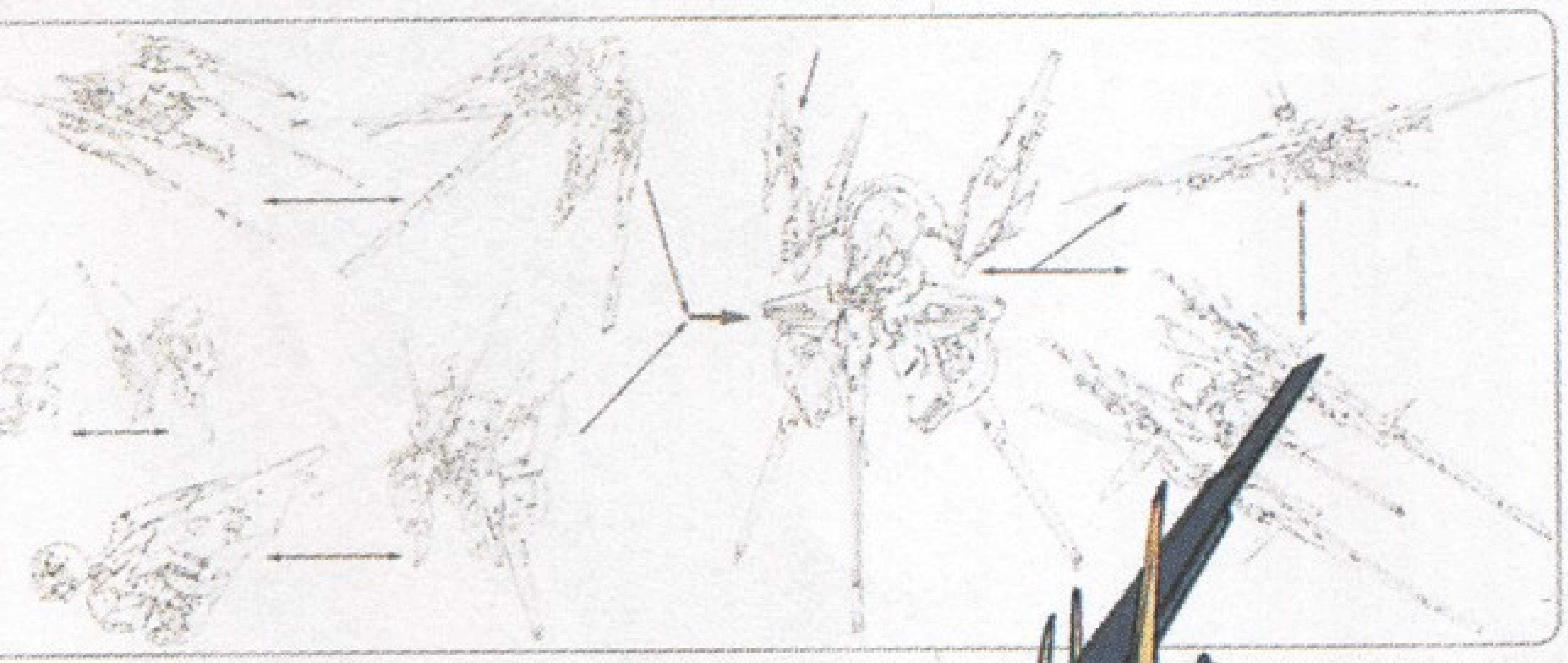
与其它种类机体大为不同的TR-6“英雷”，其形状是为了追求最高的战斗效果而进行了特殊处理后的产物。可以肯定的只有一点，仅仅从外形上看，人们就会对这架机体产生出“畏惧之情”。



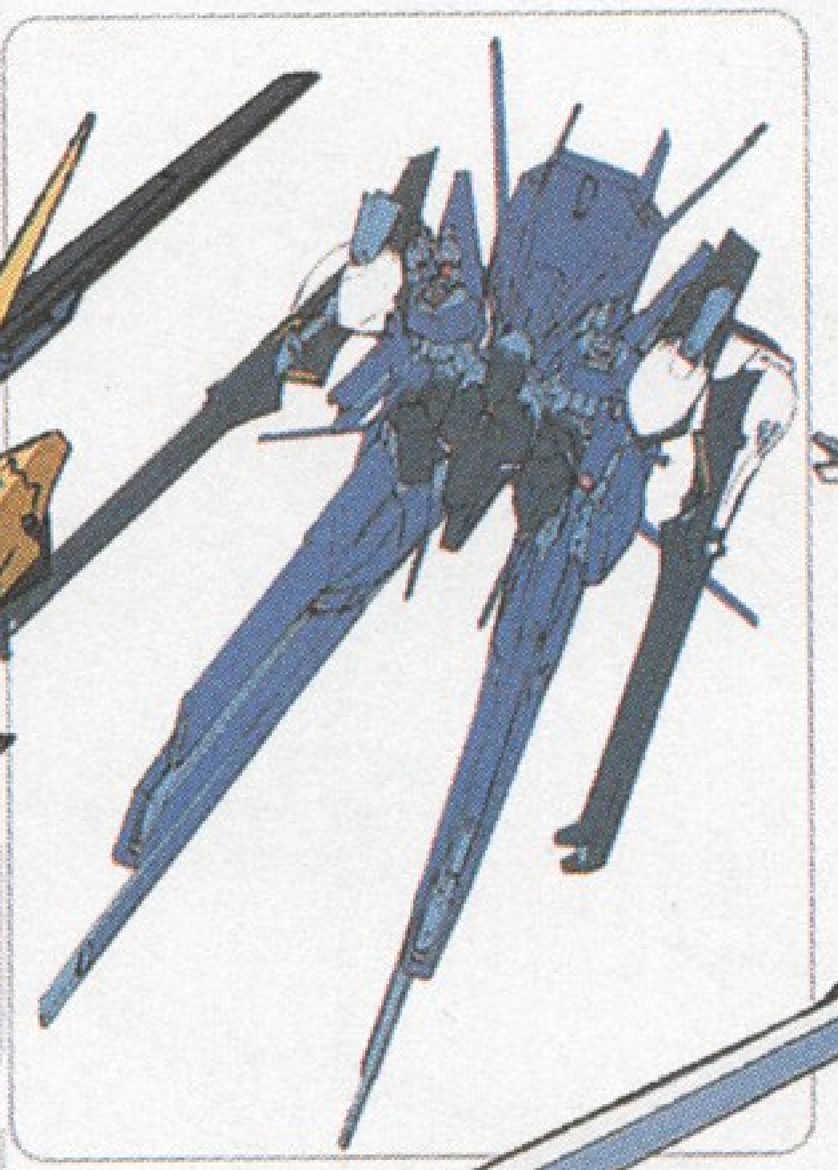
橙黄色涂装的“基哈鲁2”是T3部队将降落到地球上的TR-3“基哈鲁”进行回收后进行改修后的机体。



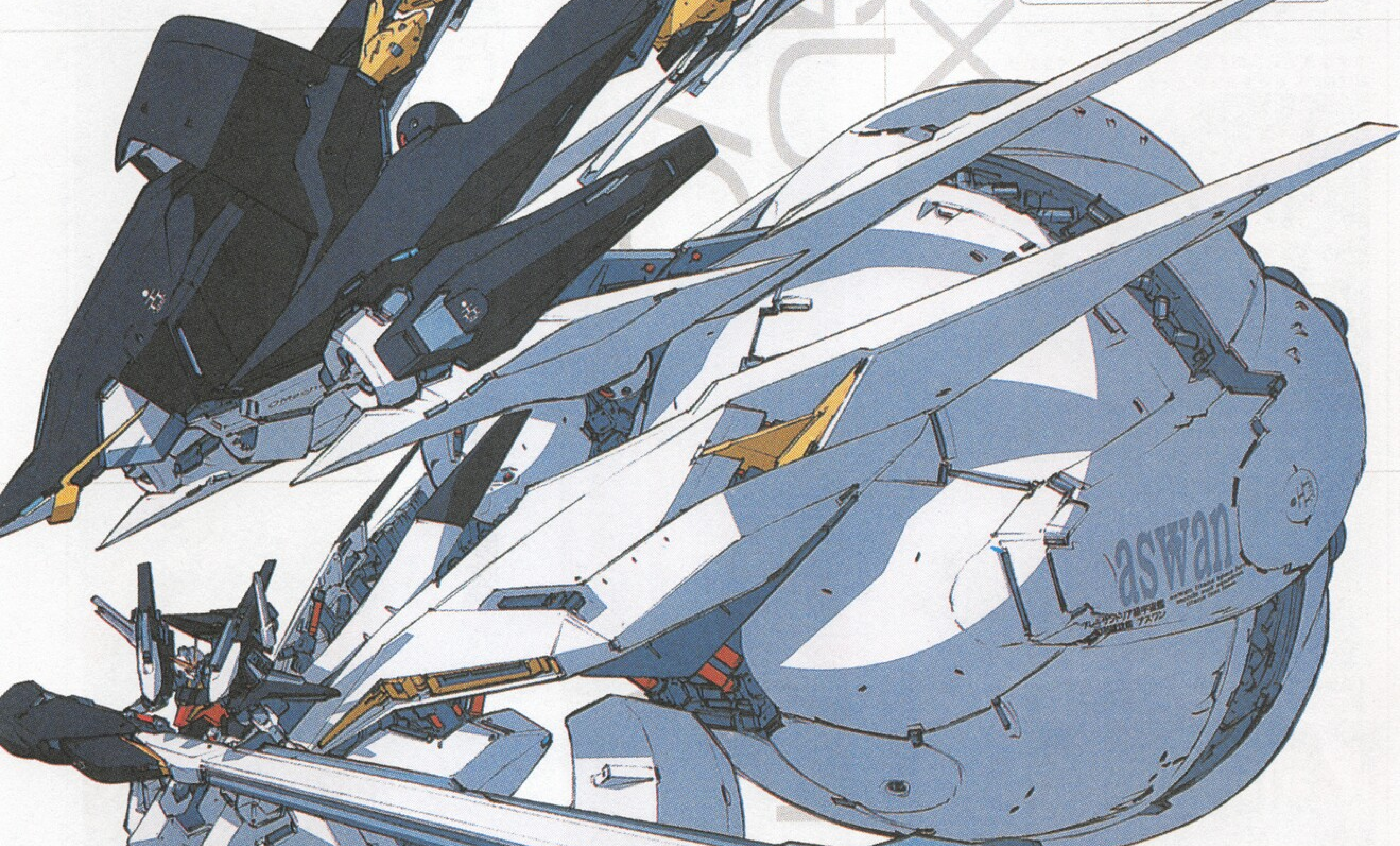
右图中，TR-6“英雷”装备了酷似HLV型的大出力加速器。在此形态下，TR-6拥有了可以单机突出大气圈的能力。开发技师们将机动兵器能够面临的各种可能性都对应TR-6进行了特殊处理。

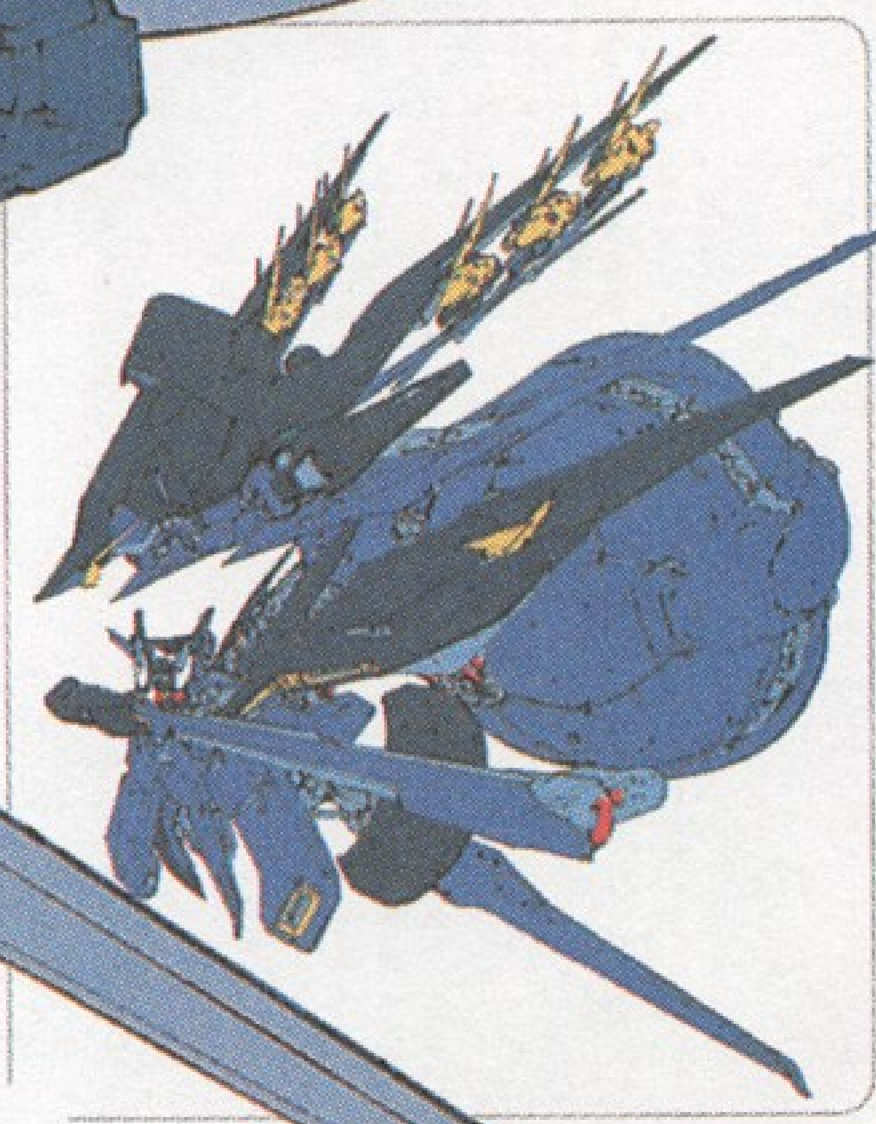


强袭仕样MA形态的“文多沃特”。原作中艾里阿鲁特最后驾驶的机体采用的就是这种形态。仅从外表涂装上就能看出这是提坦斯仕样的机体。



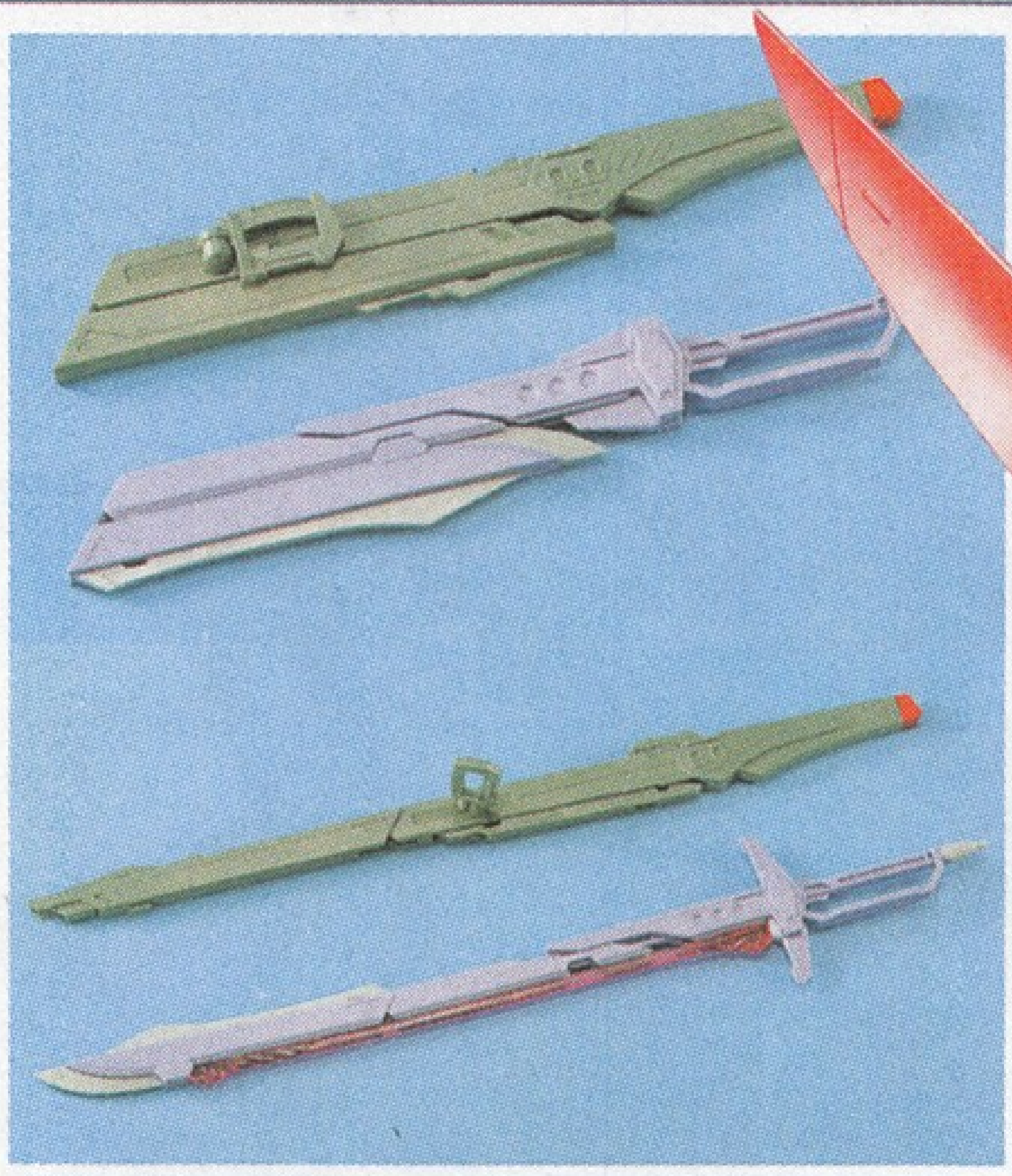
“文多沃特”是以TR系列机体为基础开发的，其系统方面可以说是TR-6“英雷”的最终完成型。





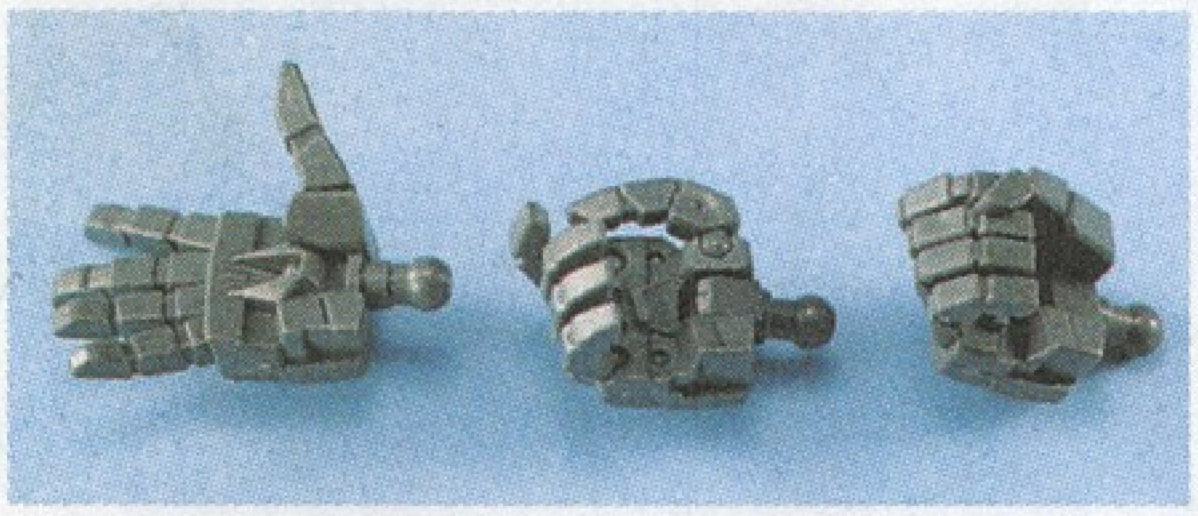
RX-124 高达TR-6“文多沃特”

TR-6的武器装备方面也有着自己独特的一面。其中最有特色的便是上图中TR-6手持的超级加长型激光加农炮。此武器是TR-2“比格维古”所装备的测试型大出力长射程激光炮的正式完成型。其伤害威力与命中精度都得到了极大的提高。由于在接近战时较长的炮身会成为累赘，所以此机体被改造成了以先制攻击为最大特点的，拥有战舰级以上火力，且拥有超常射程的特殊机体。



⬆命运高达的大型武器——MMI-714 阿龙达伊特激光剑与M2000GX 高能量长距离激光炮。

⬆通过旋转命运高达肩部的连接装置，可以实现两翼做出各个角度的造型。另外，背部的两个武器并不会影响到双翼的自由活动。



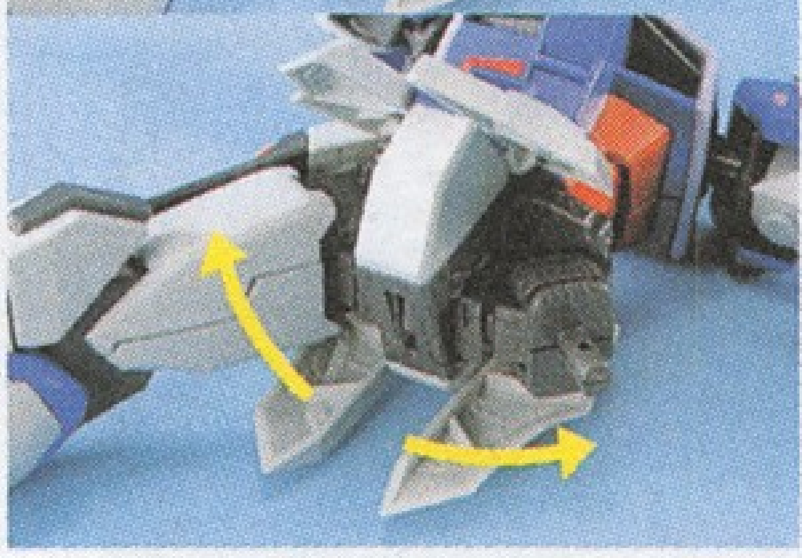
⬆命运高达手部的特写图。从全部展开到紧密闭合，命运高达的手部设计非常的灵活，可以再现出原作中各种的造型。

特别版、同时发售！！

与MG版自由高达的“超级版”相同，本款MG命运高达也会发售超豪华的特别版。特别版的模型在机体的关节等部位都进行了再设计，增强了整体的厚重感。并会额外附赠强化型的各种零件与大和・吉良VS飞鸟・真的1/20模型。

➡从豪华版包装盒上的光之翼图案就能看出，此版本的高贵之处。

MG　命运高达
价格：7350日元（税后）
2007年10月发售



⬆将命运高达脚部卸下后，可以看到胯骨部位的活动轴。在正常情况下命运高达的双腿也可以打开100度以上。

命运高达的膝盖部位的活动范围也是很大的。

用自己的手来掌握命运！命运高达大魄力的MG版诞生！

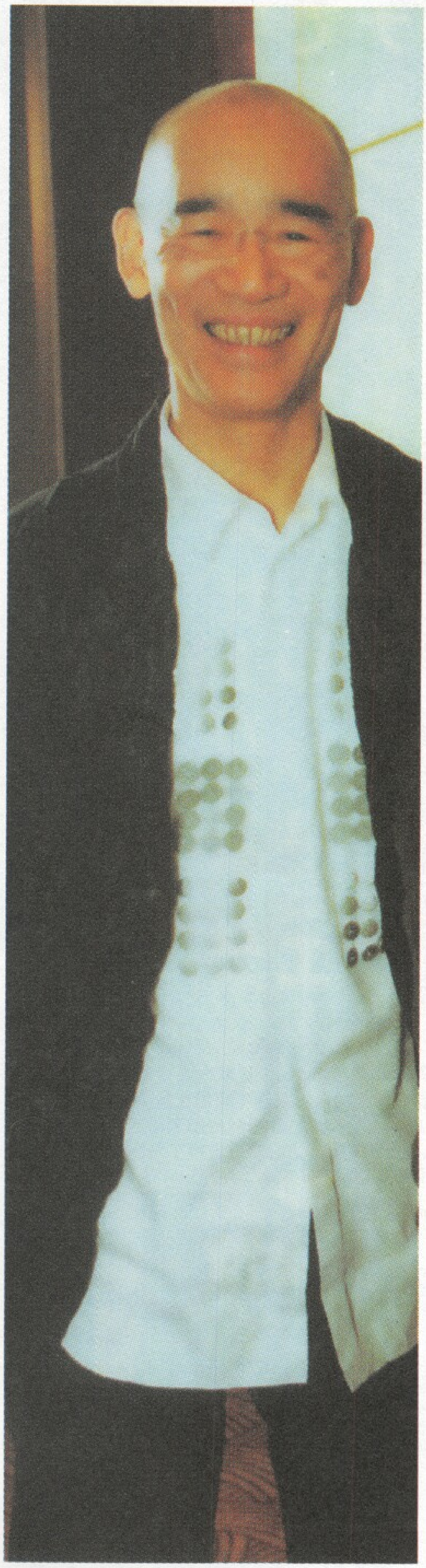
超人气的高达“种命”中的ZGMF-X42S命运高达也终于正式被MG化了！推出的MG版的此款命运高达与身为竞争对手的自由高达（同样也是MG版）成为了很搭配的一对。本款模型中，不但附赠了命运高达的全部大型武器，而且还对其背部的双翼进行了特殊的处理。展开双翼后的命运高达实在是魄力十足！！

⬆做为基本武器的激光剑与激光防护盾也都会附赠。另外，激光剑还制作了普通型与投掷型两种长短不同的样式。

"高达之父"富野由悠季自传

「因此，我……」

富野由悠季简历：1941年，生于小田原。毕业于日本大学艺术学部。1964年进入手冢治虫制作公司。参与制作《铁臂阿童木》等动画的剧本和演出，而后成为自由职业者作为电视动画系列的监督又不断有名作诞生，同时在小说界也 颇为活跃。主要作品有《Rean之翼》、《圣战士战记》、《王之心》、《倒A的治愈》等多部作品。



第二章：永别了，故乡！

第一节：手冢治虫制片厂的动画制作过程

"想要成为动画制作人的话，首先要放弃做人的权利。"

这是当时在手冢治虫制片厂内流行的一句名言，其他的动画制作人们也许不会知道吧。

我已经记不清是什么时候听到的这句话，不过应该是进入制片厂不久的事情。

刚听到这句话的时候，觉得这自虐性的言语很有点意思，这句名言也确实能够代表制片厂内弥漫的这种气氛。

当然，这只是对我们这些进行动画制作的人而言，十几年后的今天，回头看那时的动画工作者中，恐怕我们这帮家伙的工作是最可怕的。看着打出来的密密麻麻的进度表，虽然心中充满了诅咒，但还是一头埋进工作中，我们经常戏说，"要杀死这其中的一个动画人的话，不用刀，只要在他工作的时候给他捣捣乱就行了。"

动画制作人，更确切的称呼应该是动画监督员，听起来像是那种指挥管理的职位，其实不然，更像是碎崔一类的角色。

从创作部门起草剧本到声优的配音，在创作人员执笔那一刻起，就算是正式进入轨道了，这时开始就要开始不停的催促他们，以求能够早一天完成制作。

在制作开始正式启动之后，就该开始进行明确的统筹分工工作了，在什么时候截稿，哪个画家负责哪一部分都要细分清楚，擅长动作类型的画家以及不擅长画动作战斗的画家也要分清楚，以免引起不必要的麻烦。

开始日复一日的作画工作以后，画家交上画稿，由制作人审核，不行的话要进行重新构思，直到通过为止，然后再交给动画制作人，每一个画面都凝聚着画家的反反复复在其中。

动画制作人将画稿和配音编排在一起，并进行多次的修改工作，确保在日程之内提交。

这就是一部动画在制作完成之前所需的一些步骤。

简单的说，就是将纸上的漫画，转换为屏幕上动画的过程，由黑白到彩色的过程。

当时所有在纸上的绘画都是通过塞璐格（celluloid，一种塑料）垫板来辅助完成的，通过它用着色笔转换成动画，这样一来有时候手工绘制的美丽线条也许在转换后会失去飘逸的神采，但是它也可以替新入门的动画制作人修正一些拙劣的人物形象，可以说是得失兼半。

富士施乐打印机，可以打印出铅笔画一样的效果，因此，即使是现在依然受到动画制作人们的广泛好评。

虽然名字叫塞璐格板，但其实并不是真正的东西，只是沿用其名字的透明的塑料板，真正的塞璐格产品只在战前以及战后的一段时间流行过。

塞璐格具有极强的可燃性，我在上小学的时候，因为那时候塑料还没有普及，垫板和铅笔盒用的都是塞璐格制的，具有很大的安全隐患。

塞璐格的这种特性也让我着实让我着迷了好一阵。

将塞璐格削成细末，填在铅笔帽里，用蜡烛点燃，你猜会有什么事情发生？铅笔帽会像火箭一样带着白烟飞出去，我在小学、中学的时候经常玩这个，其实我们那个时代的现在的父辈一代，问他们一下的话，大都玩过这样的游戏。

但是，这需要很多条件，例如笔帽要尽量轻，填入的塞璐格要纯，不要有什么杂物混入，笔帽最好是直的、不要弯曲，而且最后不能将笔帽的口封住，因为据说曾经有人点燃后发生了爆炸，失去了双眼。

由于它的飞行距离和弹射轨道，最好在人少或者没人的地方进行，这是最重要

的。然后要固定笔帽，将其调整到45度角的角度，需要考虑的东西有很多。

在那个只靠杂志和收音机获取信息的时代，喜欢火箭的中学二年级的我，同时代的人都喜欢收集明星们的照片，只有我对这种游戏乐此不疲。

那时的我觉得，这个和固体火箭的原理差不多，如果考虑一下笔帽的填充方法，力量转换等等的话……于是我开始对如何改善它的飞行效率而展开研究（脸红状），当然还没有到三级火箭的地步，但那一瞬间，我忽然觉得，宇宙旅行距离我并不遥远。

有点跑题了。

再次回到动画的主题上来吧。

当黑白绘画基本完成以后，就要进行着色，通常都需要有7、8种画具，上色作业非常的耗时，通常都需要利用人海战术来完成，对于一个第一次负责动画制作统筹的人来说，这是个相当艰巨、近乎恐怖的任务，因此需要一定的勇气。如果这其中出现污渍或者不完美的部分的话，就送到负责特殊效果的安齐仪之那里进行润色。

这期间，和原画稿一起完成的应该还有背景原画的部分。

将完成的原画和背景画送到制作监督手中，进行色彩以及背景的最后检查，在确认没有问题以后，一边将二者调整配合到最佳状态，确保能够进行最后拍摄的编制工作。这一部分的工作，就是根据背景画进行画稿的编排，校正旁白的台词、更改画面的状态，进行时间轴的校对。

作为辅助方面的背景拍摄，监督要决定摄像机的速度，根据摄影材料的不同作出相应的指示，根据场景的不同还要进行背景部分的修正。

因为这些原因，摄像部门的三台摄像机随时处于待机状态，感觉到它们的杀气，这一点也不感到奇怪，摄像这件工作，排在所有任务的最后，所以摄像部门要24小时轮流待命。

要让麻烦、费时的摄像工作能够顺利完成得话，在以周为单位的进度表的最后两三天里必须连续工作。

在安排摄像工作的日程时，既要保证工作按时进行，但是又不要让他们因为紧凑的时间而怨气冲天，不过在我的印象里，东映的前辈们都是任劳任怨、脾气很好的人。

作品还要经过制作所的最后加工，所以要在摄像部和制作所两个地方来回跑，常忙得团团转，从制作所反馈回来后，再交到编辑手中，进行排序、编号，整理好以后进行放映，由制作人和导演带领各制作小组的成员进行最终检查。

剪辑工作由导演和制作人一起进行，就是确认该动画的连续性是否达到了最佳？每一部分的画面长短是否合适？全片的放映时间是不是在规定时间以内？台词的配音是否合拍等等，他们一般要花上半天的时间讨论哪个部分该剪掉，哪个部分可以保留。

之后召集“内测”小组，进行集体观看，对影片的质量、片长进行修正，所谓“内测”也就是内部放映的意思。

内测完毕以后，将作品交到音响监督处，进行声音合成方面的处理。

录音工作完成以后还要进行修正作业，录音工作正式完成之后，手冢治虫制片厂的工作细致到了极致。

在我担当制作人和助理监督的时候，反复录制的情况一次也没有，即使出现紧急情况，我想也不会进行修正作业吧。

从音响监督那里拿回作品后，再次进行修正处理，进行最终的检查，“哇，进行了90处地方的修正啊……看来应该有不少的BUG啊。”“已经没有胶片了，就这样吧。”制作人和监督的谈话结束后，算作姑且通过的作品送到了编集室，然后，制作人马上开始安排进行下一个动画的进度。

第二天，小样出炉，有关系的所有小组成员被召集到手冢治虫制片厂的试映室。

各种效果音、台词、音乐随着主题曲的结束而相继响起，画面上渐渐开始热闹起来……

放映结束后，大家一起走向狭窄的楼梯，“不错，就是画面比较单调，把这个改正一下。”手冢治虫社长这样说道。

“是……不过已经没有时间了……”在说完这类借口之后，一切工作宣告结束。

但是也有预料不到的坏情况发生，社长也许会在最后时刻，不顾一切后果的给制作人这样的反击，“没有时间，这是什么话，请你也好好考虑一下我的立场吧~！”然后拂袖而去。

随后，这句话就会原封不动的被送到总制作那里，“是，我们一定尽力弥补。”无可奈何之下，也只有做出这样的回应了。社长有时候就是这样一个爱制造麻烦的家伙。

所以可以说，制作部的气氛大部分都是手冢治虫的执念一手造成的。

“负责这部分的人，再确认一下。”有时社长会突然驾临，并且说出这样的话，“如果有修正的地方的话，即使是忙到夜里夜请尽量修正过来。”制作人还有要抵抗一下的意思，社长好像也很了解的样子，“明白了，明白了。”，于是夹着原稿回到了手冢邸，社长为什么会突然出现呢？

伤脑筋的是到底要修正哪里呢？修正BUG的小组成员从傍晚开始，一直到早上都出现在工作间里。

“老大，某某话的修正就算可以完成了吧？”

反复修改后，第二天早上经过了修正的及格地方被送到原画家那里，进行再作业，因此，时间上就比原来的时间延迟了两天。

“不是吧，怎么会这样。”

现在的老大们，一定会这样看，但是在那个时候，这样的情况真是时有发生。据说社长还亲自在画家的画桌上进行过绘画，直到深夜，在我的记忆中，就曾经亲眼看到过一次。

这就是手冢治虫制片厂。

第二节：苦恼的手冢治虫、徘徊的我

手冢治虫社长的立场十分为难，我常常能够察觉出他为公司琐事而烦恼时的心情。

神为社长的手冢治虫是制片厂的主宰者，因此担当着社长的角色，但是作为漫画家和漫画大师，与组织体的领导者这个职位明显发生冲突，但是作为组织的创立者，只要手冢治虫存在一天，就必须担当社长的职务。

制作绘制漫画的工作，与组织一个庞大的公司系统是完全不同的，但是没有社长的话，作为动画产业来说，又无法继续存在下去，所以我在职的时间里，从没将手冢治虫当作漫画大师来看待，而是一直把他当成公司的社长。

对手冢治虫个人来说，一定相当的痛苦，作为组织的创始人，必须对公司进行管理，而不论其是否有这个能力、愿不愿意。

手冢治虫以近乎艺术家的手法来管理着全公司的运营，虽然不近情理，但是他就是这里的主宰者，对他来说，动画就是一剂很好的麻药，不断带给他动力，在昭和二十年那个年代里，能够连载150回，无疑会招来周围人无数嫉妒和艳羡的眼光。

但是，以我的立场来评述这件事的话也许并不客观，引用手冢治虫对阿童木的一段评论也许恰到好处，虽然有点长，但

是从作家的立场阐述了个中的痛苦滋味，当自己的名字出现在字幕上的时候，这其中的辛酸，可能只有自己才能体会了，也可以给其他的游戏制作小组作为参考。

《我是漫画家》，每日新闻社出版发行于昭和四十四年，也就是阿童木放映结束两年后，摘选“狂乱的让人窒息的季节”一章。

“疯了，当阿童木在我的脑中形成的时候，一切都显得不一样了。（中略）。我原创的阿童木只维持到放映一年半左右的时间，之后为了赶进度就只好交给制作小组完成，也就是所谓的流水线作业，最简单的方法就是让阿童木与某个家伙战斗，怪物不断的出现、并成为阿童木的对手，阿童木变成忍者一样的超人，同时其造型也变得越来越可爱，受到大家的普遍欢迎，但是与现实实洁却越走越远，在成为大众读物的同时，也丧失了其漫画的诸多特征，幽默搞笑的画面渐渐消失，取而代之的是正义必胜等一些虚无的东西。

再也不是一个人自由自在的时代了，手冢治虫制片厂这部巨大的机器一旦开始运转，就好像再也无法停止，全部都是围绕着我一个人在转动，每当想出一个点子并且实行的时候，不管是多么小的一个动作，都会牵一发而动全身，也就是说周围的所有人都会被我所带动。作为商业运作，比起质量来，发行推出的时间则更被优先考虑而放在首位。

在阿童木放映的第二年，曾有人给它很差的评价，而有的评论家根本觉得这类作品不值得一看。（中略）。剧终时的阿童木，虽然有着阿童木的脸和样子，但再也不是我的阿童木了，收视率比以前还要好，而且妈妈们也都把它当作一部教育孩子的好片子来对待，各大报纸的记者们也对它不乏夸奖之词，阿童木就这样以好漫画的形象为我赢得了很多奖项。

每次听到‘《阿童木》真是一个好动画’这样的话时，我脑中首先浮现的言语就是‘够了’。作为漫画家，没有将自己的信念贯彻到底，我宁可它在我的笔下被别人所抛弃，也不想为迎合众人的口味而被戴上光环，我想这都是我的责任，我常为此懊恼不已。”

这就是身兼作者和社长的矛盾的缩影，在这样的情形下，进行着动画的制作。

如同将经营者应有的荣耀都归结到自己一个人身上一样，最后，他承认这都是自己的责任，而将作为作者的失败感也一力承担下来。

十余年后的今天，当初某些人嘴中不值得一看的作品已经成为动画世纪最初的优秀作品，而高居金字塔的顶端，这就是手冢治虫的《铁臂阿童木》。

而阿童木的小组成员的名字却很少出现在历史中，被人们所忽略，德间书店曾经出版过一本书，谈到了阿童木制作小组的成员的名字，但是这似乎毫无意义。

阿童木是手冢治虫的作品，而且出自手冢治虫制片厂，我也曾经参与其中。虽然这样的流水线上的阿童木与原作者心中的形象或多或少有些差异，但是到底是血浓于水，曾经抱着必死信念的我们，将工作看的比什么都重，眼中俨然已经没有了旁的东西，那个曾经的努力奋战的每一天……

第三节：抛下故乡的决心

进入手冢治虫制片厂是昭和三十九年（1964年）三月一日。大学的毕业典礼是在三月左右进行，所有这个时候，所以这时候的毕业生已经纷纷开始找工作了。手冢治虫制片厂显然算不上大企业，新人一旦进入公司，就会马上变成战斗状态，显然在当时并不是很理想的工作岗位。

但是对我来说，并非名牌大学毕业，已经没有什么更好的选择了，只有先积累一些工作经验，而且我当时的毕业导师也是这样劝我，所以我在三月间正式加入了公司。

二月下旬的时候，我还住在小田原练马的一个叫与一庄的木结构宿舍里，上大学的话还可以凑活，但是如果去虫制片厂的话就不可能了，所以我必须下决心抛下故乡，远赴异地。

抛弃故乡——为了自己的信仰，认真考虑后的决定。

我觉得，小田原的生活太过温暖舒适了，如果要成长，它无疑是一个阻碍我的障碍，我的理想虽然不像古代的人上京那样的伟大，但是我已决心要与这个寄托了我初中、高中生活的故乡分别了。这个叫做小田原的土地上，有我曾经暗恋的女孩、以及给我打上劣等生烙印的老师。装载着我所有的家什，坐在一辆小卡车上，我慢慢将小田原抛在身后。

大学四年间，在西武线的练马宿舍的时候，随着学生时代的慢慢结束，我就慢慢地下了这样的决心，虽然那算不上是什么重大的决定。

但是进入虫制片厂以后，我又遇到了相当大的困难，绝望感再次回荡在我的心中。

情形是这样的，经过对手冢制片厂一段时间的接触，我必须要求自己完全沉浸在动画的世界里，忍耐着一切身体的排斥反应，为自己的不够努力而懊悔不已。

现实比我预想的还要艰苦，而且工作具有强力的约束性。

在手冢治虫制片厂内，从监制到制作人助手、再到制作人需要很长的时间，一年是很难的，起码要用两三年的时间，因为采用了外聘顾问的建议，从公司内部的下层想要出人头地的话，需要花费相当长的时间。

昨天，听说公司要采用外部的人作为制作人。

监制变成了8个人，看来我晋升的机会又要推迟了。

在我眼中看到的手冢治虫制片厂，是这样的，刚开始引入了正规体制的虫制片厂，实行了部课长制度，现在想一想的话，似乎有些奇怪，我这个刚刚进入公司三个月的新人，先是受到了手冢治虫社长的接见，而后又将我介绍给各部长、课长，而这些身居高位的人都是与我不相上下的家伙，最大的也只比我大那么2、3岁左右。

现在回想起来，印象最深的是，“这位是作画课长（我记得不是部长），杉井仪三郎先生。”当介绍到他时，这个四方脸的年轻人明显喜形于色。

想来，杉井自己在那个时候也是第一次被别人称作部长或者课长什么的吧。第二年，他就纠集了虫公司的几个人组建了新公司，自立门户。全部是非常和气的家伙，为了实现自己的野心而走上了新的道路，因此，很遗憾，我们之间工作上的关系也就此中断。

但是这里要为杉井先生鸣个不平，因为，虫制片厂的三楼，是一个阁楼一样的结构，站直了身子的话会顶到头，不但作为工作间而且还作为职工的宿舍使用。

说起睡觉，动画制作小组的成员，在下午1、2点的时候，会占据椅子、桌子等一切能躺的地方，进行午睡，因为不知道要熬夜到什么时候，这是排除夜晚疲倦的最好方法——比我早三个月进入公司的若尾前辈这样教训我，虽然只比我早三个月进入公司，但是却总是一付教训人的样子。

这群年轻人的集团虽然有很多好的地方，但是我也发现了其不好的一面，他们能否将动画进行到底呢？学生时代普遍存在着辈分制度，而在这里，我发现，监制们之间也存在着这种严重的等级制度。

在这群年轻人刚成立虫制片厂的时候，我相信并没有前辈、后辈的分别，大家都是平等的。但是稍过一段时间以后，

所有人几乎都变成了师傅一辈的长者。

这些年轻的家伙们忙得不亦乐乎的时候，我这个三个月工龄的新人还只能做一些收集胶片、制作一些表格的工作，这些都是事实。

三月十四日的时候，恰逢我来到虫制片厂一段时间，也正是《铁臂阿童木》上映第二年的春天。

现在的读者也许不会相信，那时候很多的动画制作人只有中学的学历，而如今各种专门学校、大学毕业的人也会来应募动画制作人这个行业，学历的变化真是相当的大。

我自己也并不是一开始就愿意应募动画制作人这个职位，我的志愿是想向上考取经济专业之类的学府进行深造。但是最终还是应募了监制一类的动画制作人的职位，原因是，好像那是那时候流行的风潮。

动画制作人中存在着学历方面的劣等感是事实，但是我觉得技术方面的职位完全不需要学历来证明，因为与之相比，能力似乎更重要，不过我面对学历这个问题也会产生自卑感，这也是事实。

我认为，只有中学毕业程度的人选择进京讨生计需要相当的勇气。

养育我长大的小田原地区的语言有着明显的等级成分，我这个住在小田原周边的人，当然也不得不被这强烈的语言差异所影响，所以，我想，这也是当初我选择离开小田原家乡的一个原因吧。

有时候，身为一个学历只有初中的外地（地方）人，会比别人更加努力地工作，作为在虫制片厂内部也有为数不多的大学毕业生，在同事面前我感到了深深的差别感。

我注意到语言的使用方面，那些大学毕业的人就常常使用学生时代常用的语言，现在想一想的话，也许是展示自己作为大学毕业傲慢姿态的一种表现吧，但是那些比我还要小5~6岁的前辈们，往往在工作上常有过人之处，作为社会人将自己的能力发挥到淋漓尽致。而那些稚嫩的大学毕业生们往往不能望其项背。

但是也有一些家伙，一旦走出学校就将自己的才能发挥展现，并竭尽全力。

成为漫画家的永岛慎二、坂口尚三，漫画家北野英明、まさきもり（这个人是大学毕业），以及最后成为动画制作人的很多人，都出身于虫制片厂，但是很遗憾，由于我没有在这里的时间有限，没能和他们深交，实在是遗憾。

这些都是很恐怖的前辈。

第四节：和外部小组的交流

洗澡的一瞬间我才发现，今天一整天什么都没有说，但是想说的话都在脑子里积压着，我的脑子会不会裂开坏掉呢？一次外出的机会也没有，真是奇怪的生活。我想笑，却怎么也笑不出来。——1964年7月5日

做上监制的工作的时候，住在住处只有4榻榻米半的大小的宿舍里，进入公司已经4个月了，现在终于成为监制了，这些全部都是事实。在一个作品与另一个作品之间的间隙可以休息一下，于是决定去泡个热水澡，而且，那时已经深夜十一点左右了，除此之外一次也没有出去过。还有其他的事情的话，就是公司向外募集的动画计划方案这件事了。

这就是手冢治虫先生说过的，点子贫瘠的时期，因为剧本方案太少而不得不向外征集，这也就是所谓手冢动画的风格开始转变的时期。

这个时期，不管是监制还是助手，虽然都是年轻人，却一点也点燃不了自己的热情。

这时，我有幸接触到了彻头彻尾的东映动画出身的人，虽然虫制片厂的核心嫡系部队都是整套的东映动画人马，但是这时我才真正见识到他们。

胜井千贺夫，来到虫制片厂以后，成为《阿童木》的制作人之一，也是我在虫制片厂正式负责重要工作后的第一个合作伙伴，因为曾经在《森林大帝》的开头动画中，画了大群火烈鸟的原画，因而获得了鸟之胜井的外号。但在那时，我并不知道这些，我只觉得他的工作十分的扎实，我眼中的胜井是一个勤奋的家伙，他总是从其他的原画家那里学习不同风格的画风，来充实自己，让我感到非常的了不起。

但是事情并不像想象的那么简单，回顾我当时的日记可以知道，胜井先生排出的日程和工作量相当的紧，所以下边的人工作起来就会相当的辛苦，而这时，恰逢年轻人热情不在的这个非常时期，于是就出现了这么一种怪现象，当你走到小伙子们身前的时候，会发现大家都在貌似认真地干活，但是进度如何却可想而知，来到胜井的桌前，他却正在按照目前的进度安排日程进度表。双方的不诚实，是我当时最为厌恶的一件事。

加在这两股势力的中间，使我着实为难，照顾好人情世故的同时，又要对工作进度有所交待，人可以不诚实，但是出来的作品却必须真实，我为此而烦恼着，同时为此烦恼的还有手冢治虫社长，相信作为出色的画家的他，早就为此而伤透了脑筋。

而这就是我的责任，也是我的工作，我喜欢胜井的工作作风，以及他的绘画风格，如果可能的话，我会尽可能将它们完全展现出来。

《伊鲁卡文明》第84话，第88回放映，制作=胜井千贺夫，脚本=丰田有恒，监制=我

这时，虫制片厂的文艺部也大致稳定了，室长是石津岚，辻真先、平见修二、丰田有恒等担任剧本的制作，加上外部小组的协力，构成了虫制片厂的脚本制作系统。

现在在SF界堪称重臣的丰田氏，在那时还只是闪闪发亮的新锐。就连我也并不太了解SF。日本开始在SF上展开各种商品卖点的活动就是这时展开的，不过这时的人们还一无所知。

以为创造了《爱拯救世界》的手冢治虫就是SF界的代名词，小松左京、星新一等作家一概都不知道，说到SF漫画的话，应该就只有《铁臂阿童木》了，如果这个小组就是日本SF的全部的话，那么我就是全日本SF小组的核心成员，当时的我是这么想的。

完全是井底之蛙的想法，虽然同在冲制片厂工作，但是，和文艺部直接接触是根本不可能的，第一次见到丰田是在半年以后，作为监制人员，唯一与脚本有接触的是文字，而不是创作这文字的人，见到真人，则是很久以后的事情了。

第111回放映，《机器人、聚合体》，丰田有恒制作的剧本，由我完成的作品。

总之，我对日本人能否写作SF类型的作品抱有疑问，所以很长一段时间内，我一直认为除了手冢以外的人写不出SF作品，即使当时确实有一些年轻人在创作SF作品，但是我觉得那都是在模仿手冢治虫的风格而已，例如平井和正、丰田有恒那一时期的作品。

我不知道说这些话是不是有些冒昧，正确的说，无论是平井先生还是丰田先生都应该得到理所应当的正确对待，他们应该受到尊敬，我那时候的想法只是愚昧无知的表现。

不由得想起了《高达》中夏亚的对白，“不得不承认，年轻总是会犯下错误的。”

辻真先是谁，丰田有恒是谁，如果那时候，如果我能谦虚地去寻找答案的话，也许会比现在更早获得成功也不一定。

夏亚的声优——池田秀一初次发言。与 赤色彗星 共生的27年

「夏亚的镇魂歌」

池田秀一简历：1949年12月2日出生于东京都。 从儿童时代就开始做演员， 在1979年的《机动战士高达》中为夏亚·阿兹纳布配音，获得了巨大的人器人气。另外还给《高达》系列其他作品以及其他动画、ova、海外电影进行了 配音、广告宣传以及解说工作。

第2章——被称为夏亚·阿滋纳布鲁的男人

安彦先生的绘画作品的魅力

说起我与夏亚?阿滋纳布鲁的相遇，正如之前我也曾谈到过的，那是在昭和53的年末的一段故事。我清楚的记得，那时从安彦良和先生所绘制的角色中简单的得知了整个故事的背景。其中，仅仅通过几幅夏亚?阿滋纳布鲁的人设画就使我对机动战士高达这部动画产生了极大的兴趣，并主动要求接下了这份工作。

记得那时第一次看到安彦先生所绘制的人设画时，那种尖锐的线条中充斥的圆润的色泽感，有着把我这个地道的门外汉也深深地吸引住的魅力。所以，我决定首先将安彦先生所绘制的夏亚的人设画统统记在脑子里，然后靠着这些印象来演绎好夏亚这个角色。

我最初与安彦先生相遇还是在昭和55年由德间书店在月刊杂志《アニメジュ》上举办的第1回动画人设大会的颁奖典礼上。那时，动画绘制部的安彦先生一下就从角色设计部选中了夏亚?阿滋纳布鲁这个角色。

我自认为安彦先生能绘制那几幅充满了压抑感、充满了魄力的夏亚人设画，他本人也应该是以一个非常“神经质”的人，但实际上当我见到他后，我的想法也发生了逆变。安彦先生其实是一个非常温厚、稳重的男人，也是一个很优雅的绅士。

上述的这些话中有一些是很失礼地，但这也是我内心真实的写照。“啊！他居然是这么一个普通的人，却能绘制出那么有魄力的画！”真的是另我感到十分震撼。

在第2次动画动画人设大会中安彦先生又再次获得了相同的奖项，但是，安彦先生却表示出“我并不适合这种形式的舞台”，出人意料的拒绝了这个奖项。现在回想起来，安彦先生就是这样的一个人。

如今，安彦先生也是作为漫画家，在角川书店的月刊杂志《ガンダムエース》上进行着《机动战士高达 THE OR–G–N》的创作。这部作品是把第1作的《机动战士高达》按照安彦先生的独特的解释和演绎绘制出来的。特别是在平成16年9月的杂志上开始连载的原创篇，像“夏亚与阿鲁蒂西亚的过去”等在实际TV版动画中丝毫没有提到的情节，由安彦先生以绝妙的方式讲述了出来。其中，较为经典的有夏亚在士官学校时代的叛乱之战、与拉拉?辛初会时的故事等等。如果要是能再年轻一点的话，我也会在现实生活中使用这些经典对白台词的。自己时常会不由自主的这么想。

以前，我曾向月刊杂志《ガンダムエース》的主编古林英名先生请求，为了达成自己一直以来的一个愿望——尽情的与安彦先生对谈一次。也就是在这次的对谈中，我深深地感受到了安彦先生在各个领域中都有着很深的造诣！有着很深电视剧风格的安彦先生所绘制出的夏亚的画像，使得就连与夏亚一起走过了常年岁月的我的眼睛中也映现出了极具魅力的角色的身影。在少年时代中有着非常叛逆的表情的小基亚斯巴鲁，当遇到父亲的意外身亡与同母亲的离别后，他的目光中显现出了为了达到正治上的阴谋而不择手段的映像，就这样，年幼的基亚斯巴鲁（夏亚）渐渐地变成了一个沉默寡言、不轻易流露出感情的冷酷青年。安彦先生的画像与我心中的夏亚的这一形象产生出了非常强烈的共鸣。实在是没有想到，安彦先生能够将夏亚这种性格这么感性的描绘出来，让我都对他的这份才能感到十分的羡慕。

那次的对谈，我基本上都是在单方面的听安彦先生在说，如果下次再有这种机会我想自己也一定要大谈一番。

夏亚是因为太酷而“死”的！？

曾有人分析过，富野由悠季这个人实际上是非常像夏亚的，但最后也没有成为真正的夏亚。我也曾听一个制作组的人说过“夏亚是个有着冷酷眼神的男人，这也许将成为他要死掉的原因”。那时好像正好是动画版上演到卡鲁玛被夏亚所害的剧情，富野导演当时可能也是非常的苦恼吧。

夏亚：“没错的，是木马（白色要塞）。”

本：“但是，专门为送来侦察资料的魔蟹小队有两架机体已经被它们干掉了。”

夏亚：“这种程度的损失是必然的。那架机体（高达）不是区区几架量产机体就能够击破的。”

本：“可是，没能完成任务，还是非常遗憾。”

夏亚：“哼哼、这样就很好。本，我现在非常想自己要是能够将他（高达）击破那该有多好。”

本：“啊……您说什么？”

夏亚：“我有些孩子气了吧。哈哈、这是因为它是损伤了我高傲的自尊心的家伙，我一定要亲手将它击破。”

（摘选自《机动战士高达》第26话——复活的夏亚）

夏亚在原作动画中的第12话——吉翁的威胁以后暂时退出了故事的舞台，一直到了第26话——复活的夏亚时才再次出现。在这期间青之巨星兰巴?拉鲁、黑色三连星、马克贝等重量级反方角色相继登场，使故事的剧情高潮不断……另一方面，白色要塞上的阿母罗等人也从被卷入战争的无辜少年渐渐地转变成了真正的为了信念而战斗的大人。说到这里，夏亚这

个角色被设定成了即不属于被战争所害的无辜平民，也不是为了自己的信念而战的正规军人。身为吉翁军人的他，并不是为了吉翁的理念而战，夏亚参加一年战争的目的完全是为了个人的复仇，相信这一点各位也都应该早已知道了吧。所以，夏亚的这种单纯只是为了自己，向扎比家复仇的目的，在以描写战争的广大物语的这部作品中，像夏亚这样的角色被弱化也是一个很合理的设定。

富野导演利用这空出来的13话的时间，认真地思考了一下夏亚这个角色的定位问题。

在原作动画的第26话中，夏亚再次登场的同时，也交代出了2件非常重要的事情，其一是夏亚承认了自己有着孩子般的“天真”。另外一点是夏亚发下了一定要亲手将高达击破的誓言。也就是说，夏亚除去为了向扎比家复仇而用尽心机争权夺利之外，除去为了自己的一点私利而战斗的“个人战场”，又有了新的“存在理由”。这也就为夏亚日后的大活跃做好了铺垫。就这样，夏亚又再次回到了这个故事中，同时富野导演也为他以后能出现在各种战场上而做了精心的设定。

但是，换一种想法，富野导演在夏亚重新登场的同时也是为他日后的战死埋下了伏笔。我是彻底的按照“能力出众的男人”、“酷劲十足的男人”来演绎夏亚这个角色的。从这一点上说，我与富野先生印象中的“理想的男人”的形象不是正好一致了吗？当然了，这也只是我个人的推测而已。

夏亚：“以优异的成绩从士官学校毕业后，正式加入吉翁公国军，是因为我想要接近扎比家的人。可是，阿鲁蒂西亚，我从此之后也渐渐地成熟了不少。我也感悟到了即使联邦军成功的打到了扎比家，人类也不会迎来真正的和平。”

塞拉（阿鲁蒂西亚）：“为什么这么说？”

夏亚：“……因为有NEW TYPE（新人类）的存在，NT开始觉醒了。”

塞拉：“你说的是指阿母罗吧。”

布莱德：“NEW TYPE？”

夏亚：“对，与那个NT（阿母罗）为敌，可不是一件好玩的事情。在今后的战斗中要想获胜，也只有不择手段了。”

塞拉：“津巴?拉鲁曾经告诉过我，NEW TYPE应该是地球上的人类们理想的进化形态。所以，基亚斯巴鲁（夏亚）哥哥，你将阿母罗这样新觉醒的NEW TYPE视为敌人是完全没有必要的。……你究竟在考虑什么？”

夏亚：“我说过了，以后会不择手段的。阿鲁蒂西亚你应该立即离开那个木马（白色要塞）。”

塞拉：“木马？是说白色要塞吧？”

夏亚：“啊，我把这些足够你离开这里回到地球生活用的金块留下，去地球幸福的生活吧。我已经不是你所熟悉的哥哥了。”

塞拉：“哥、哥哥！”

夏亚：“你知道我带着这个面具的真正意义吗？我已经舍弃自己的过去了。”

塞拉：“哥哥……”

夏亚：“阿鲁蒂西亚，能让我再看一次你那纯洁的脸吗？”

塞拉：“请你再重新考虑一下吧，哥哥。”

夏亚：“你真漂亮，阿鲁蒂西亚。你一点都不适合参加战争，快离开木马吧。”

塞拉：“哥哥！基亚斯巴鲁哥哥！”

（摘选自《机动战士高达》第38话——再会、夏亚与塞拉）

最终的结果是，为了能让夏亚回到整个故事的中央位置，富野导演发明了“NEWTYPE”这个概念。这个异常辛苦的创作过程也在富野导演的心中留下了深刻的印象。

富野导演付出如此的艰辛将夏亚又召了回来究竟是为了什么呢？这个答案就是：“在我所描绘出的故事中，夏亚?阿滋纳布鲁归根结底还是属于不可或缺的一个角色。”当夏亚再次返回故事的主舞台时，“NEWTYPE”这个新的概念也被正式引入了《机动战士高达》的故事中。

恐怕也就是在这个时期左右，サンライズ已经正式决定将《机动战士高达》的第43话作为整个故事的最终回。也就是说，离故事的完结还剩下6话的空间。对于这仅省不多的空间，该如何取舍故事的内容已经是迫在眉睫的事情了。在这最后的6话中，围绕着阿母罗与夏亚、拉拉与塞拉4人，展开了接连不断地高潮剧情。同时也让广大观众们对富野导演所设计的高超结局佩服的五体投地。

塞拉：“哥哥，适可而止吧。你对阿母罗没有那么深的仇恨吧。”

夏亚：“可是，对于不可以成为敌人的他来说，能够将他击倒的时候就一定要……”

塞拉：“哥哥的敌人不是扎比家的人吗？”

夏亚：“打到扎比家的人已经算是不是目的的目的了……阿鲁蒂西亚，当吉翁灭亡之后将会迎来NEWTYPE的时代。阿母罗君，你要是能够明白我所说的意义，就应该成为我的同伴。这样，拉拉也会很高兴的。”

阿母罗：“你说什么？”

塞拉：“哥哥，你居然……”

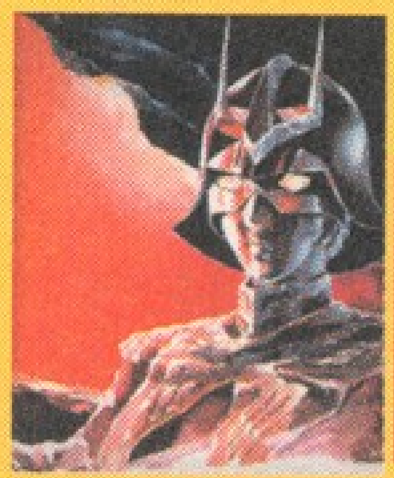
（摘选自《机动战士高达》第43话——脱出）

拉拉与阿母罗这两个NEWTYPE的出现，使夏亚预感到了新时代的到来。他把只是单纯被当作战争道具来使用的阿母罗看作是自己的一大障碍，想要将其除掉。故事中，夏亚复活之后的行动正好就是“打到扎比家的人已经算是不是目的的目的了……”这句话的完美体现。

《机动战士高达》本身预定是要推出52话的，但由于各种的原因最终缩小了不少，通篇完结只有43话。但是，正是由于内容的凝缩，也使故事的主题变得更加明确，最终的结果反而获得了更好的评价。尽管如此，对于富野导演来讲43话的故事也是非常辛苦的工作，想到这里，我发自内心的对在这种情况下，描绘出《机动战士高达》这个名作的富野导演的实力感到敬佩。

对于我来说《机动战士高达》是我第1个正式参与的动画作品。当时，我可能还没有完全理解富野导演头脑中的夏亚这个角色。即便如此，我也还是鼓足了干劲，尽可能的将夏亚演好。说到这里，我还是要再次感谢为夏亚创作出无数经典台词的富野导演。

仔细想想，我担任《机动战士高达》中夏亚这个角色声优的根本原因，是由于富野导演所创作出的那充满了无穷魅力的故事背景以及角色丰富的台词，并且还有安彦先生所绘制出的优美的角色人设，也正是由于这些偶然重合的理由，使我与夏亚结下了不解的缘分。



天才·富野由悠季

下面简单的写一些曾经创造出这部稀有名作的富野导演的事情吧。

《机动战士高达》的生父——富野由悠季导演，我与这位拥有超群才能的人相识，基本上也有快30年了，但记忆中除了工作以外的时候，几乎就没有在其它地方见到过他。

从《机动战士高达》TV版动画开始，剧场版《机动战士高达》3部作品、《机动战士Z高达》TV版动画、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达》DVD重制版等，以及最近的《机动战士Z高达》剧场版3部作品，这些年里一直都是在工作室中与富野导演见面的。

当我拿到《机动战士高达》的第1话——高达站立在大地之上！！的台词本，第1次在录音现场观看影像时，“这决不是一部普通的作品”的印象，深深地留在了我的心里。这种印象随着日后的工作，也越来越深刻，以致于有了“这究竟是……是部什么样的作品！？”的感觉。

富野导演所创作的独特的角色台词，以及崭新的镜头运用。在动画制作行业中能见到这样的强者令我感到十分的震惊。特别是我能够遇到在逆境中也将这部动画作品出色完成的富野导演，感觉自己真的是一个“非常幸运的人”。

我与朋友Gackt君聊天的时候曾探讨过关于“台词”的问题，我认为“台词”也可以说是“歌”的一种。在台词中也能够感觉到微妙的旋律。而富野导演所创作出的台词，给我的感觉就好像是标注上了音符一样。这样的作品在我的一生中都几乎很少遇到。

在我演绎夏亚的这段时间中，居然没有与富野导演谈过关于角色制作与该如何演绎等方面的事情，自己也感到很是意外。这很有可能是当时富野导演也没有正式决定到底应该将夏亚这个角色放在剧中的什么位置吧？于是就决定了“先让池田君按照自己的方式来做吧”。

对于我自身来说，正式决定了所演绎的夏亚这个角色的方向性，是在TV版动画的第10话——盖鲁玛之死前后的时候。我曾大胆的设想过，富野导演决定夏亚这个角色的方向性，难道也是在与我相同的时间吗？富野导演在创作《机动战士高达》这部作品时，难道没有想过要将自己的经历、生活中的各种插曲也投射到作品中去塑造角色吗？在故事中当夏亚间接的杀害了盖鲁玛的瞬间，富野导演也一定认为“就这样决定了吧”。

从某种意义上说，在夏亚?阿滋纳布鲁这个角色身上折射出了不少富野导演的身影。

《机动战士高达》中的主人公是阿母罗·雷，《机动战士Z高达》中的主人公是卡缪·比丹……纵观众多主人公类型的各部作品，他们（主人公）都是属于受到战争整体情况影响的一些普通士兵，而且这些角色的年纪与绝大多数的观众年纪相仿，使带入感得到了极大的提高。这些角色们与现实世界的同类角色不同是在他们的眼里没有站在大局上的行动。像阿母罗或卡缪这样的与政治、战略无关的关键性角色成为了新时代动画角色中必不可少的一部分。富野导演想要让夏亚成为一个担起两方面的角色。在日后的高达系列作品中也接连出现了许多的仿照夏亚式的角色。

阿母罗与卡缪等人，在作品中担当的角色是属于被命运所戏弄，顽强反抗的一类，而夏亚则属于是在剧中制造出各种困难的角色。在整个故事中，夏亚即不代表正义也不算是邪恶，始终是以一种比较自我的态度展开各种行动，同时推动故事的进行。

富野导演每次都一定会出现在录音棚的工作室。

富野导演总是比担任声优的各位同事来的都早。并且，总是面带微笑的主动的对每一个进来的同事们问好，这也实在是一件很难想像的事情。

在《机动战士高达》的正式收录工作开始后不久，曾发生过这样一件事。

测试完成后，我们声优部的同事们都在等待着“错误报告”时，忽然从后面的休息室内传出了声音。当我回头过去想看一看究竟是怎么回事时，发现是富野导演在屋里大声叫嚷，好像是对某人的演绎非常的不满……。

导演与部分工作人员所在的休息室和我们所在的声优部的录音室之间是用非常厚的隔音玻璃隔开的。没想到富野导演的声音居然能够传到我们这边来。

我们还是慌慌张张地装作没有听到富野导演的声音，相互胡乱的聊起天来。就这样，过了一会音响制作人与富野导演走了进来，开始做“错误报告”，坐在旁边的富野导演就像是什么也没有发生过一样，满脸微笑。从此之后，再从休息室传出富野导演大声的叫喊，我们也会习惯性的假装没听到，聊一些其它的话题……

富野导演，不知道你是否知道此事呢？

通过这件不起眼的小事，也能够体现出富野导演是一个非常“厉害”的人……

最近一段时间，好像没有发生过此类的事情，但是，毕竟富野导演还是一个比较“热血”的人。

夏亚为什么会这么酷呢？

我总是认为夏亚是一个很冷酷的人。

在录音室前等待时，面对热情的FANS，我总是不愿意为他们作一些签名之类的事情。虽然在声优同事中，也有一些很愿意做这些事情的人，但我始终用声优的职业道德约束自己，与身为FANS的孩子们站在同一条线上。

我觉得守在录音室门前的FANS是在等待“作为夏亚声优的池田秀一”。所以，与其面带微笑的去为他们作一些签名之类事情，倒不如像故事中的夏亚一样，飒爽的从录音室里走出来，然后坐上轿车离去……这种真实的演绎也可以理解为对FANS的“特殊回应”。

我在喜爱高达的人们面前，通常都会多少带着一点不屑的表情，然后以夏亚的行为来做出回应。

我认为，夏亚身上“酷”的源泉在于，他总是时常“与自己战斗”。

他在战斗是的敌人小到阿母罗之类的士兵，大到扎比家、联邦军，但是说到最大的敌人，还是他自己。

说到夏亚，他在故事中是个属于新人类与普通人之间的角色。他是个有着深谋远虑头脑的人的同时，又是个很爱钻牛角尖的人。正是因为夏亚是个这样的角色，所以在面对与自己性格正好相反的新人类阿母罗?雷时，他要是不向拉拉请求助自己一臂之力的话，就无法保持内心的平衡了。

正因为夏亚与对“不能成为新人类的自己”的自卑，以及渴望拉拉来拯救自己的软弱心态不断地战斗，最终成为了完美的偶像级角色。他的这种风格，才是最酷的。

某次与小澈君在一起聊天的时候，曾被他要了一回。

小澈：“池田君很狡猾啊。”

池田：“你指的是什么？”

小澈：“池田君总是什么也不说，每次都是我在不断地说话。”

于是我便笑着说“对不起啦”向他道歉。的确，小澈君说的没错，我是很少说话。但这正是因为夏亚这个角色的独特个性，也不是我能够随便左右的。

任何人的心中都有属于自己的独立战争。在夏亚与阿母罗、扎比家的战斗背后，也能够清晰的看到他与自己的战斗。背负着众多的理想，勇敢的与自己战斗的夏亚的形象，真的是非常的酷。

在众多的同类动画作品中的角色，他们在孩子们的心中都是属于“像朋友一样的人”，但我觉得夏亚这个角色是要站在被上述角色更高的位置，甚至是要站在高不可及的位置才可以。尤其是要与在孩子们心中“像朋友一样的”阿母罗相互比较，这就更体现出了夏亚飒爽的一面。

基连：“（在电视中）我的好弟弟，也是深受诸位爱戴的盖鲁玛?扎比战死了。这是为什么！”

夏亚：“……因为他只是个天真的孩子。”

（摘选自《机动战士高达》第12话——吉翁的威胁）

当然了，身为演绎夏亚的我非常清楚的知道，自己是无法与他相比的。要是说我唯一能胜过夏亚的地方，那恐怕就只有酒量了吧……但是，剧情中夏亚也只是装作喝醉的样子而已，要是他真的喝起来，我也未必就能比他强。

在念到“……因为他只是个天真的孩子。”这句超经典的台词时，身为声优的我，一个经验丰富的演员，也感到“很不好意思”。在第1次正式的播放这部分的动画时，被一群不认识的人团团围住，无论是谁也会带有不希望被指责、不希望给人留下不好的印象的紧张感吧。

夏亚这个角色也并不是绝对完美的，在动画故事的最终回——脱出中，夏亚一直以来保持的姿态发生了变化。那是他第1次为了自己向他人祈祷的场面。

夏亚：“高达的机师还是阿母罗吧？怎么办？能够击倒那个新人类（阿母罗）的方法究竟是……。拉拉、告诉我吧，应该怎么做才好？”

（摘选自《机动战士高达》第43话——脱出）

夏亚针对自己之前所做出的行动与结果，展开了自问自答，这在通篇故事中都是未曾发生过的。虽说是针对特定的人物，但夏亚的这种行为还是很不能让人理解的。直到最后的高潮部分，富野导演都没有将夏亚这个角色的“阴暗部分”透露给观众们，估计也是想利用这个部分将夏亚的整体姿态最大限度的完美化吧。

就连故事中最感人的部分——拉拉之死时，夏亚既没有激昂的表现，也没有留下悲伤的眼泪，而是急匆匆的赶往了最终决战地——宇宙要塞阿?帕瓦?库。所以，在最后的最后时，夏亚为了能够战胜阿母罗，而向已经死去的拉拉祈祷的软弱场面，成为了我进一步加深对夏亚理解的关键之一。

对于富野导演与松浦先生来说，只是单纯的从现成的中众多动画角色的类型中，选出一个来作成夏亚这个角色，并不是一件很困难的事情。但是，却选用了我这么一个作为动画声优初级者的人来演绎夏亚，以致于产生了与当初设想不同的风格。即便是这样，富野导演与松浦先生还是认为“这样也不错吗”，而容许我继续按照自己的方式来做。现在回想起来，这一系列的决定都是非常正确的。

演绎他(夏亚)的经验

经常有人这样对我说：“谈谈你演绎夏亚的经验吧”。我却总是做出“实在是没有什么经验可谈”之类的回答。如果硬是让我说的话，那我的回答就是“什么（特别的）都不做，就好”。

我已经演绎夏亚这个角色有30年的时间了，可以非常肯定的说，夏亚?阿滋纳布鲁这个男人已经完全与我融合在一起了。所以，我无论在何时都能够感受到夏亚的存在，对于夏亚来说我可能就算是个累赘，但我确实是感到已经与他合为一体了。所以，在我演绎夏亚的时候要是不能够以100%以上的状态来开始工作。就会被同事们说“喂，你就不能再做的好一点吗？”或“再重新来一次怎么样啊”之类的。感觉演绎夏亚的这个工作，也是对自身的一个非常大的挑战。

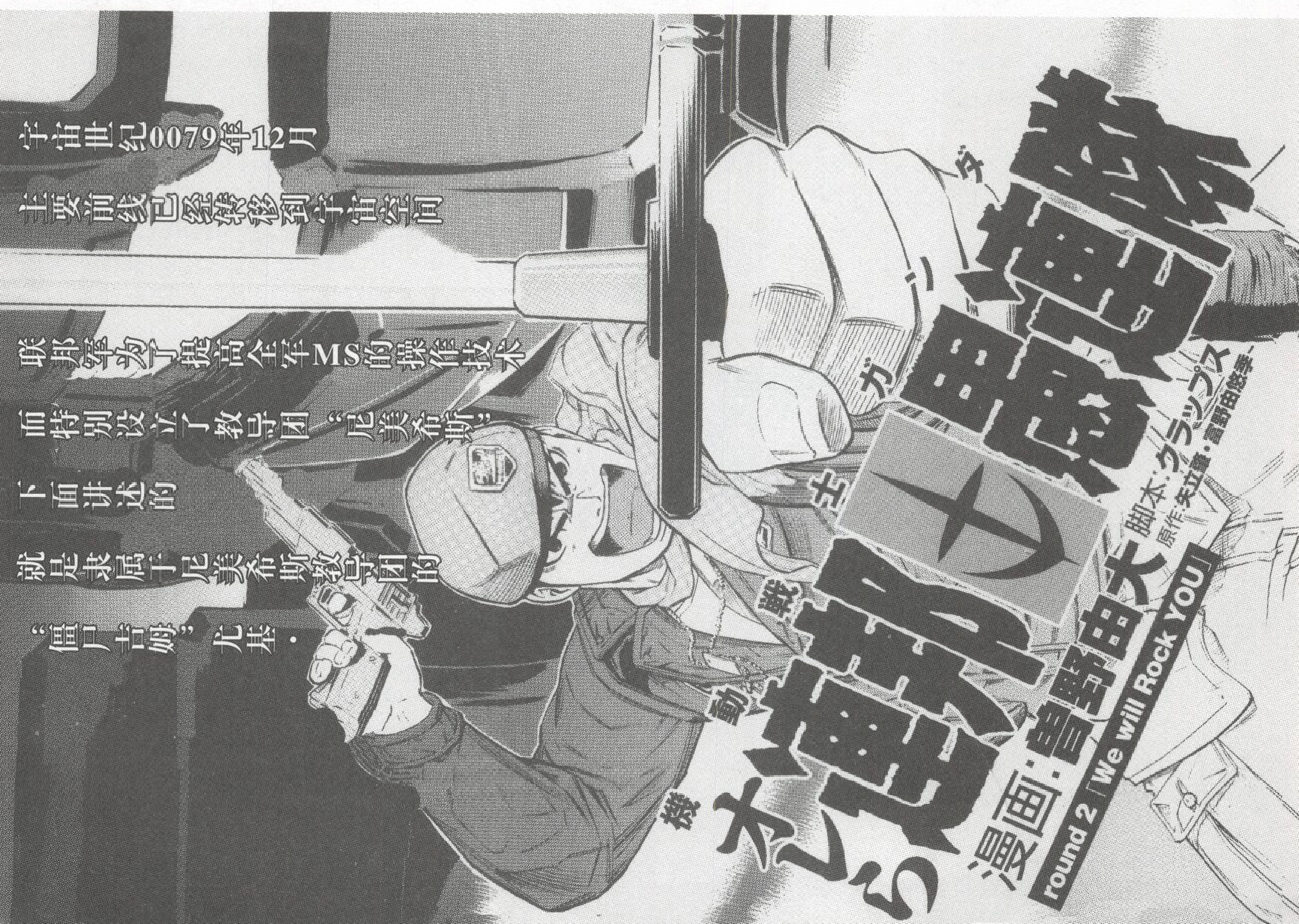
正因为如此，每当我在为夏亚配音时，都会有一种非常安心的感觉。就好像是与旧友在一起叙旧、饮酒一样，感觉是一种非常宽松、舒适的气氛。还有，夏亚这个角色也是我作为动画声优开始的原点。

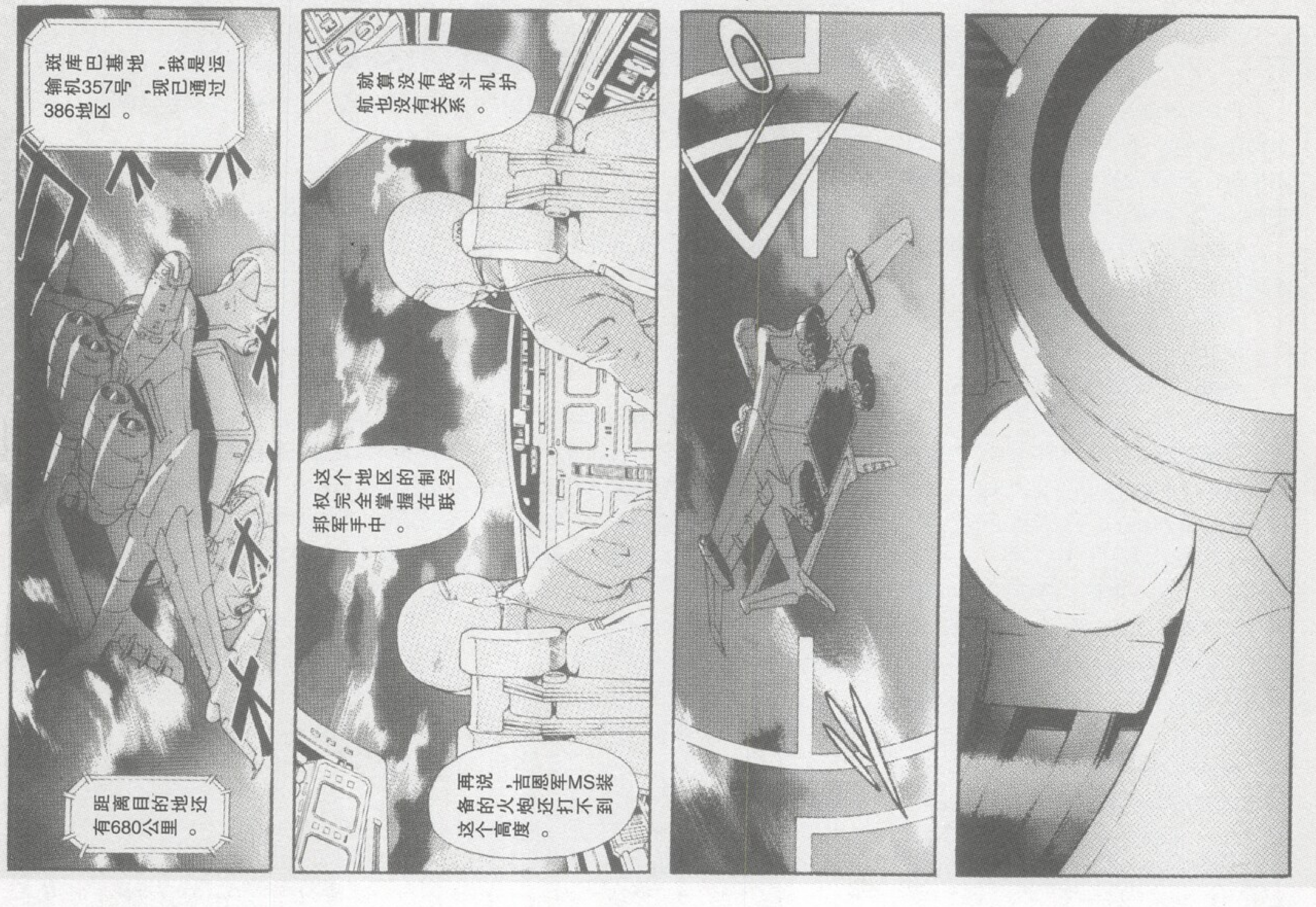
在做次世代主机上的游戏或是DVD动画的工作时，也是对夏亚这个角色演技的不断磨练。在这近30年的演绎时光中，我的声音也发生了不小的变化。需要说明的是，并不是我的声音真的发生了变化，而是发声时的语气与脸部表情发生了变化。究其原因也是为了持续不断地演绎好夏亚这个角色。从某种意义上说，夏亚既是我生活中的好搭档也可以说是我的声优老师。

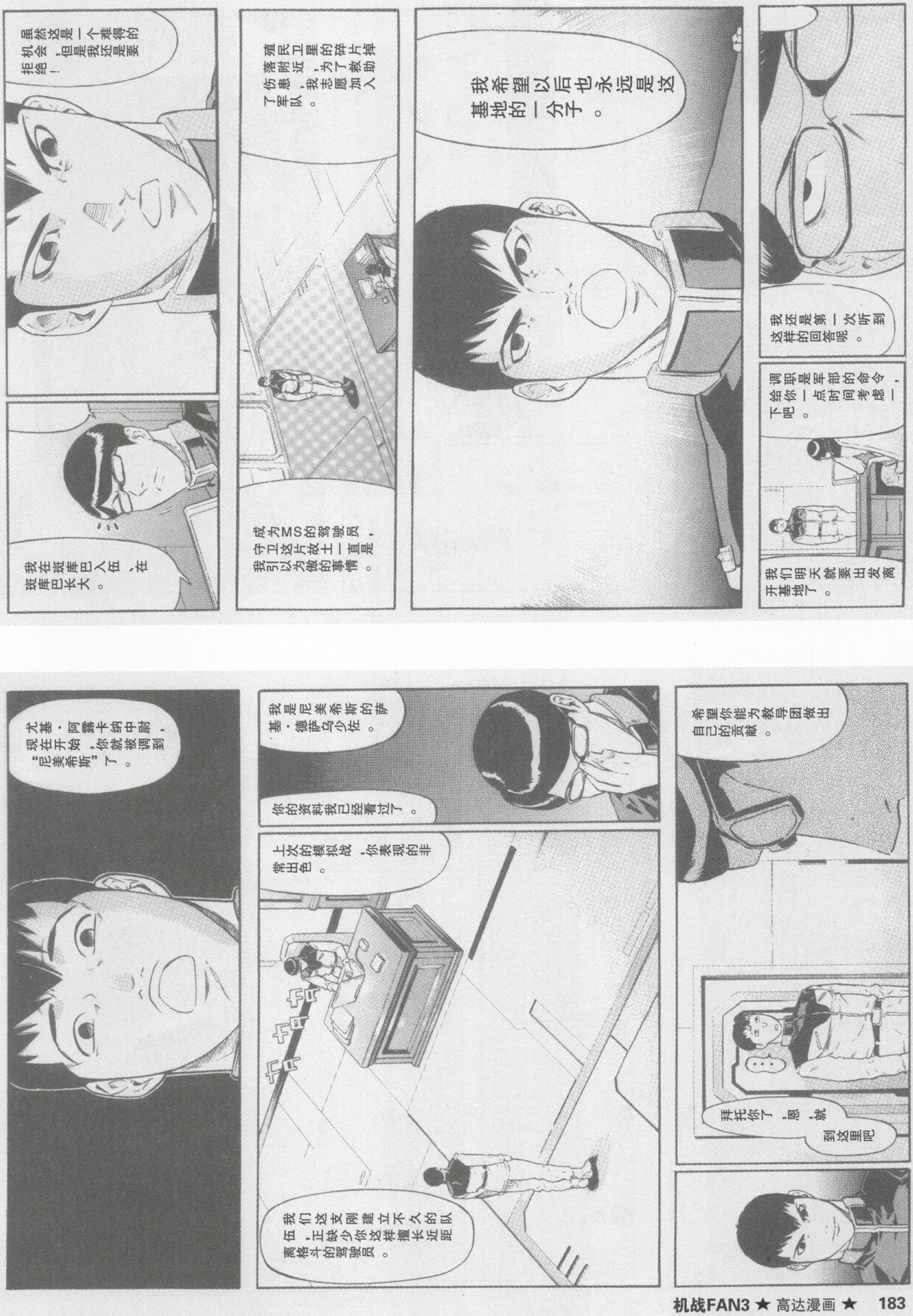
前些日子，有一份游戏方面的工作。听着微型耳机中传来的过去的声音，配合着来进行工作。自己也十分感慨，微型耳机中的声音与现在的声音居然会有差别。

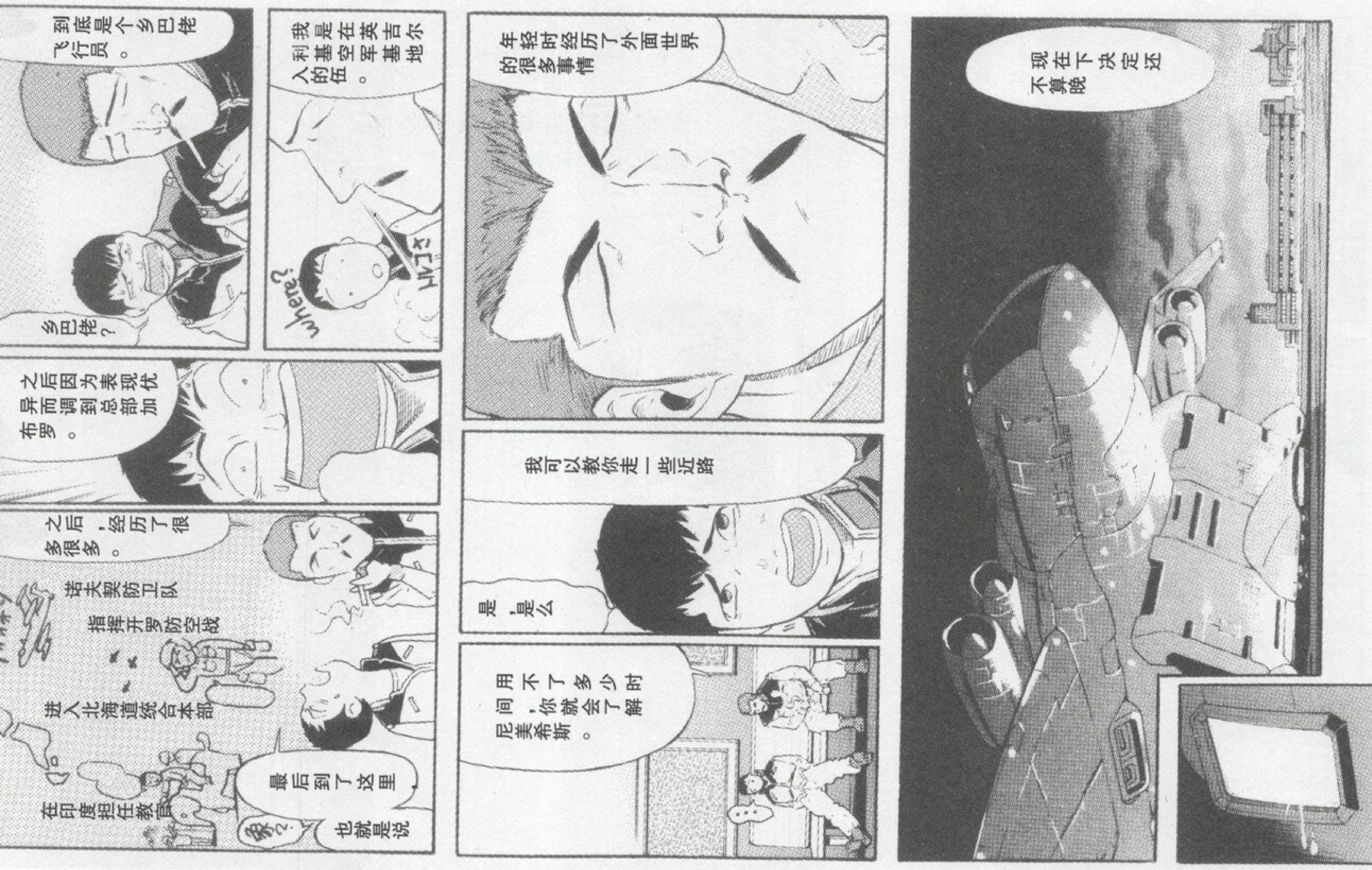
说出这番话来自己都觉得很奇怪，当年的演绎是那么的高超。尤其是那句“……因为他只是个天真的孩子”的台词，我现在即便再说上几百回，也都无法超越当时的演绎。所以，在特殊的场合之外的时候，像一些广告或游戏中的台词，基本上都会使用以前的配音。因为即便是拜托我再演绎一遍那段台词，现在的我也基本上是不能很满意的完成的。

我在闲暇时间，参加了由纳谷悟朗等声优同事所组成的非专业棒球队。大家一起活动的时候也会进行各种模仿。其他同事模仿的阿母罗等人都非常的形象，但我所模仿的夏亚却总也不是很好。这时，我就会恍然大悟般的对大家说，夏亚这个角色真的是没有特别明显的特征啊。

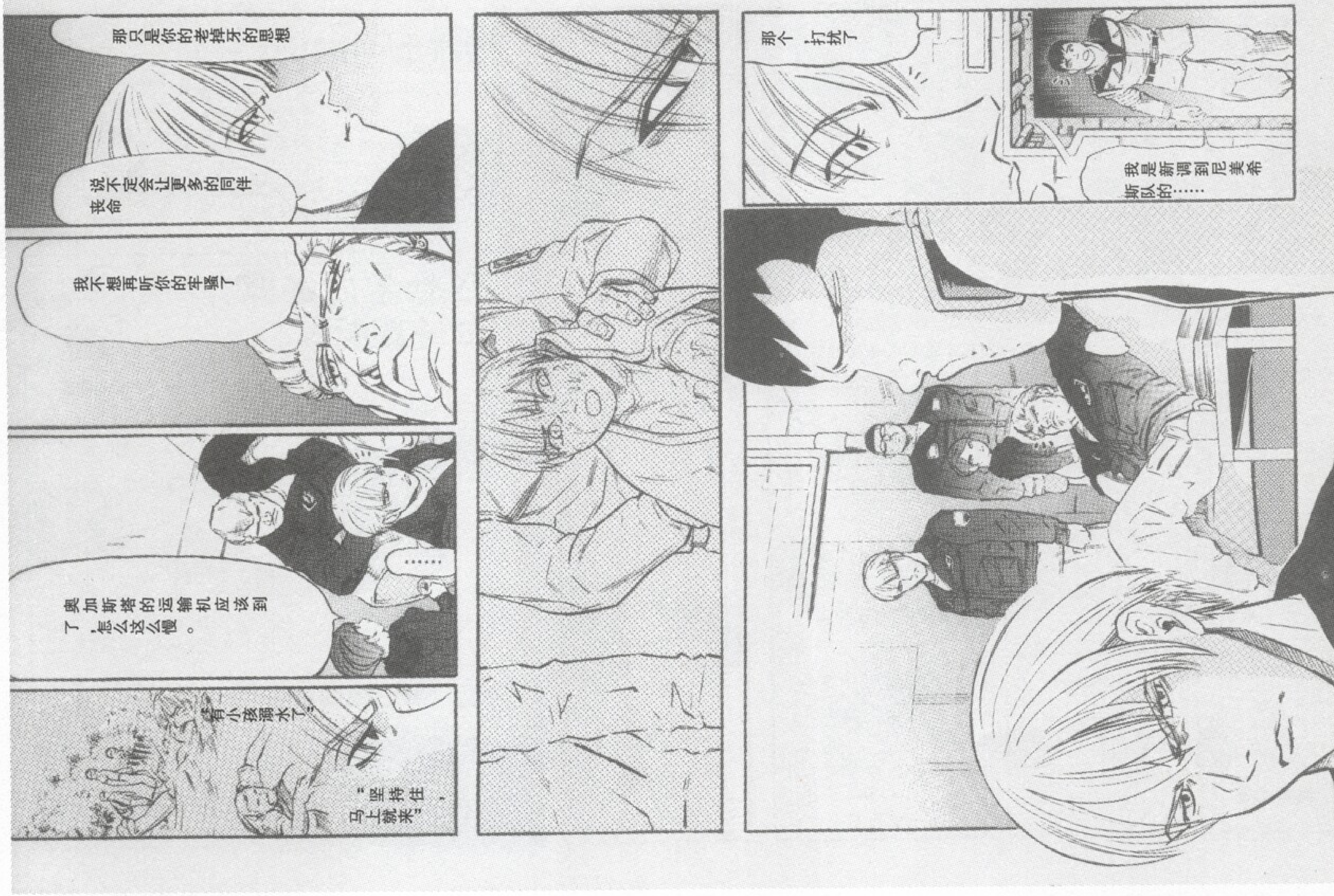

機動戦士
オレら連邦愚連隊
漫画:曽野由大
脚本:クラップス
原作:矢立肇・富野由悠季
round 2「We will Rock YOU」
宇宙世纪0079年12月
主要前线已经转移到宇宙空间
联邦军为了提高全军MS的操作技术
而特别设立了教导团“尼美希斯”
下面讲述的
就是隶属于尼美希斯教导团的
“僵尸吉姆”尤基·


斑库巴基地，我是运输机357号，现已通过386地区。
距离目的地还有680公里。
就算没有战斗机护航也没有关系。
这个地区的制空权完全掌握在联邦军手中。
再说，吉恩军MS装备的火炮还打不到这个高度。


尤基·阿露卡纳中尉，现在开始，你就被调到"尼美希斯"了。
我是尼美希斯的萨基·德萨乌少佐。
你的资料我已经看过了。
上次的模拟战，你表现的非常出色。
我们这支刚建立不久的队伍，正缺少你这样擅长近距离格斗的驾驶员。
希望你能为教导团做出自己的贡献。
拜托你了，恩，就到这里吧
虽然这是一个难得的机会，但是我还是要拒绝！
我在斑库巴入伍、在斑库巴长大。
殖民卫星的碎片掉落附近，为了救助伤患，我志愿加入了军队。
成为MS的驾驶员，守卫这片故土一直是我引以为傲的事情。
我希望以后也永远是这基地的一分子。
调职是军部的命令，给你一点时间考虑一下吧。
我们明天就要出发离开基地了。
我还是第一次听到这样的回答呢。


到底是个乡巴佬飞行员。
乡巴佬?
我是在英吉尔利基空军基地入的伍。
where?
之后因为表现优异而调到总部加布罗。
之后，经历了很多很多。
诺夫契防卫队
指挥开罗防空战
进入北海道统合本部
在印度担任教官
最后到了这里
也就是说
年轻时经历了外面世界的很多事情
我可以教你走一些近路
是，是么
用不了多少时间，你就会了解尼美希斯。
现在下决定还不算晚

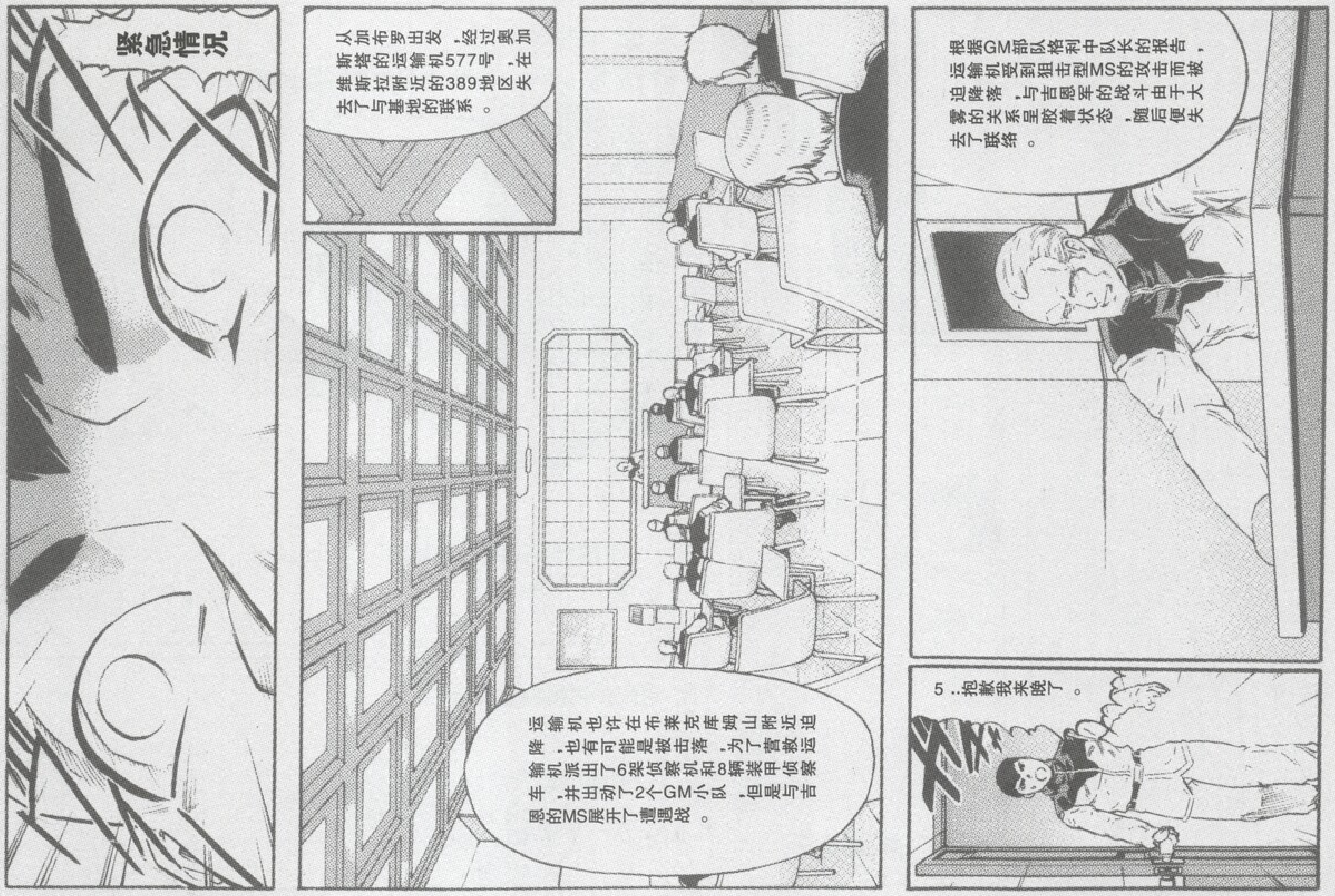
希望你尽快做出决定。
我加入教导团?
居然会这样
教官?
我?
喂
听说你调职了。
队长
喝咖啡么?
哦，不了，我只喝可乐。
是么?
怎么了?
没什么……
说是让我准备准备，明天就要出发了。
也许再也不能回来了，总感觉会DEAD

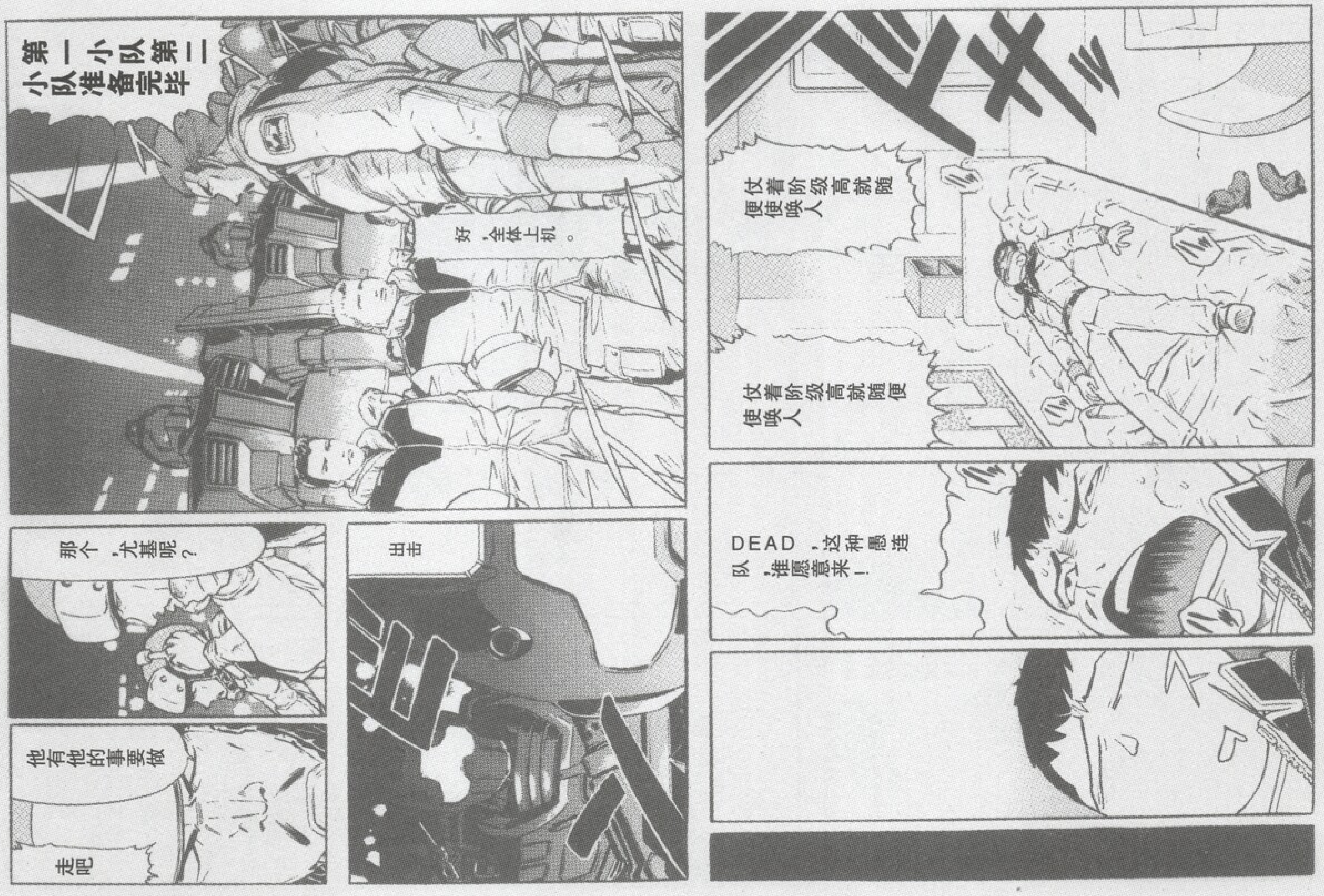

“有小孩溺水了”
“坚持住，马上就来”
奥加斯塔的运输机应该到了，怎么这么慢。
……
我不想再听你的牢骚了
说不定会让更多的同伴丧命
那只是你的老掉牙的思想
那个，打扰了
我是新调到尼美希斯队的……

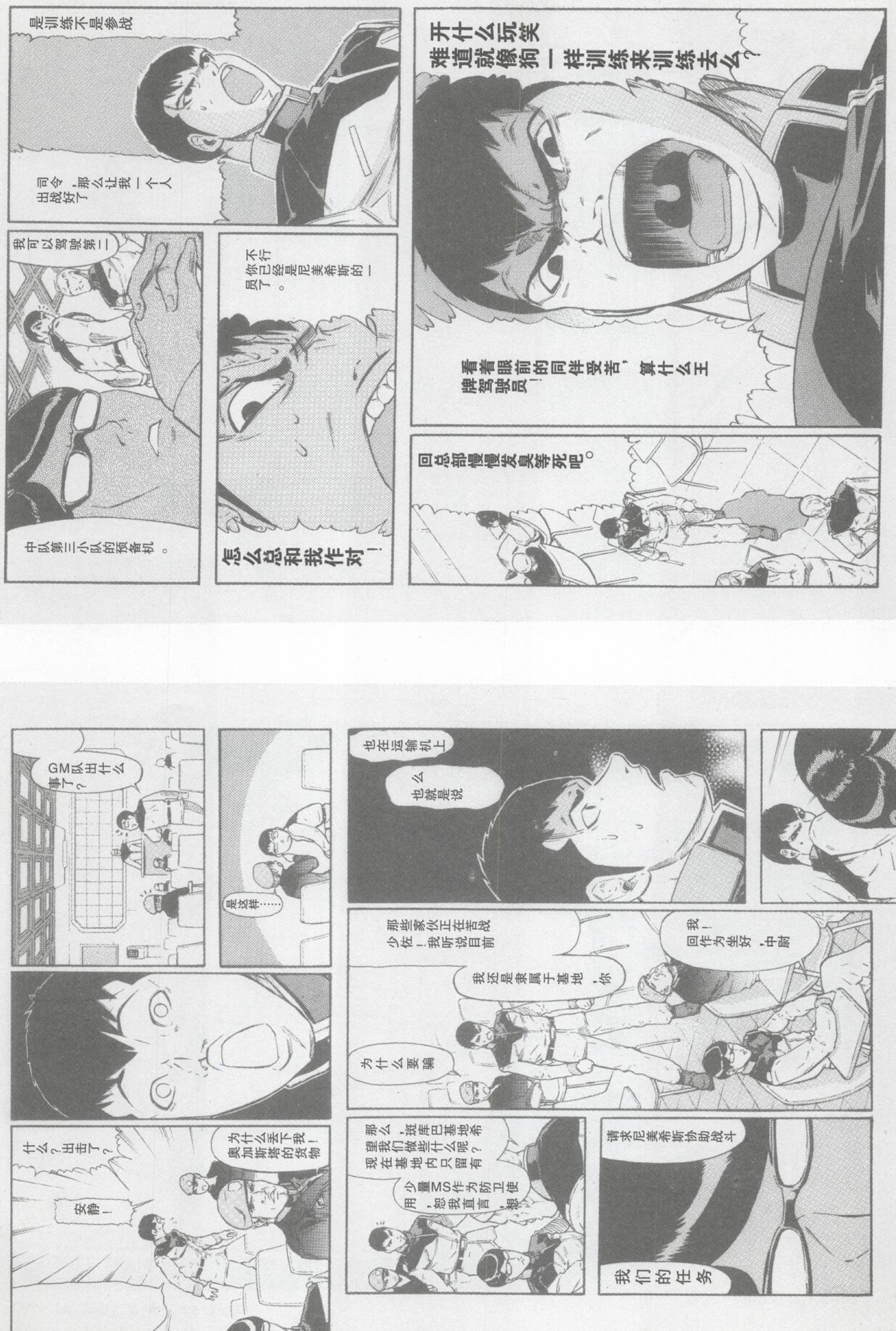
我没输，所以那家伙不能来。
但他赢了你
那种家伙怎么能进尼美希斯
我不同意
尼美希斯的真正作用是拯救更多的同伴不是么？
把眼光放远一点，不要只看眼前的小事

这是什么可乐？
unbelievable!!
M COLA
有没有搞错啊，这
味道不对啊
这样的可乐我
可不能允许
快去打扫
重新买一个
哈，竟然说这种话
改正一下改正
一下
不是那里，使
点劲
还没完么
马上就来
打扫澡堂的工作就拜托了
你不跟我一样也是中尉么
我可是前辈中尉啊，
去给我买个可乐
疏通一下便池
没沾上大便吧？
哈
哎
没洗手么
可乐还没买么？
我要红茶
马上就来

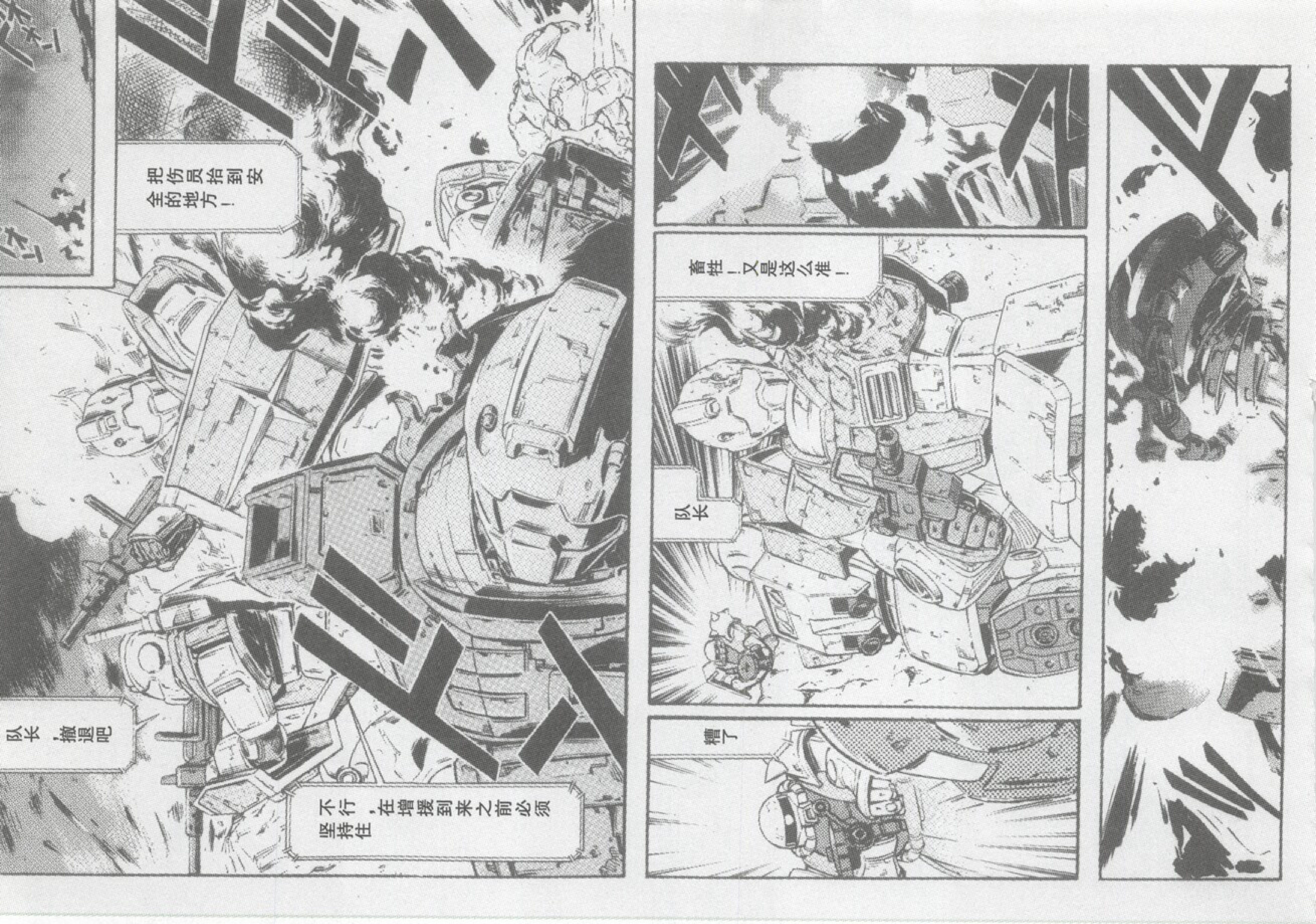
哈？
怎么？
那个……那是什么意思？
不是新来的么
我可是中尉啊
我是大尉
来吧，揉揉肩膀。
给大尉爽完了紧
接着是我
我就来个足底按
摩好了
我希望在尼美
希斯可以发挥
自己的作用
那就拜托你了
你终于来了

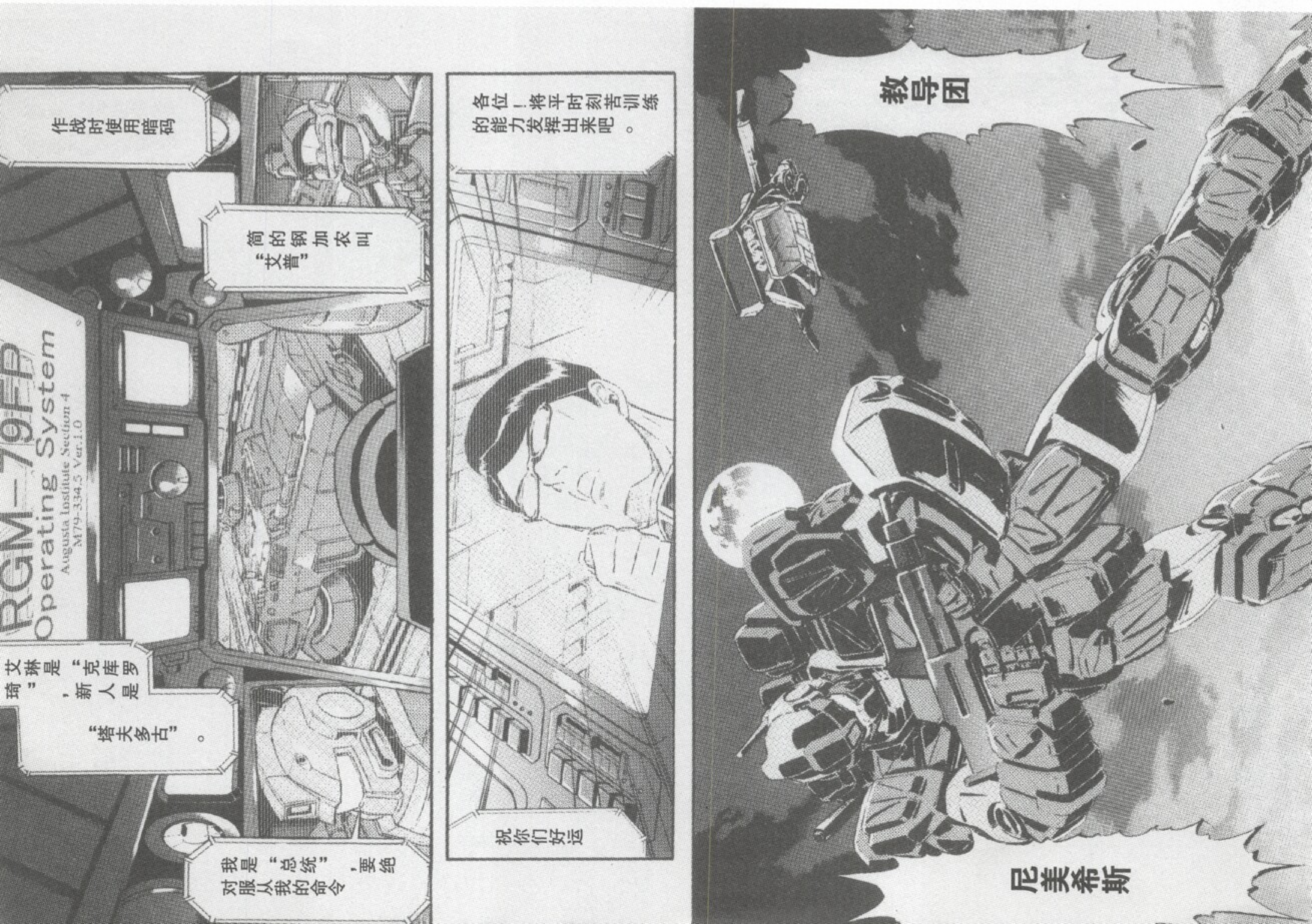

紧急情况
从加布罗出发，经过奥加斯塔的运输机577号，在维斯拉附近的389地区失去了与基地的联系。
运输机也许在布莱克库姆山附近迫降，也有可能是被击落，为了营救运输机派出了6架侦察机和8辆装甲侦察车，并出动了2个GM小队，但是与吉恩的MS展开了遭遇战。
根据GM部队格利中队长的报告，运输机受到狙击型MS的攻击而被迫降落，与吉恩军的战斗由于大雾的关系呈胶着状态，随后便失去了联络。
5..抱歉我来晚了。


第一小队第二小队准备完毕
好，全体上机。
那个，尤基呢？
他有他的事要做
走吧
出击
仗着阶级高就随便使唤人
仗着阶级高就随便使唤人
DEAD，这种愚连队，谁愿意来！


是训练不是参战
司令，那么让我一个人出战好了
我可以驾驶第二中队第三小队的预备机。
不行你已经是尼美希斯的一员了。
怎么总和我作对！
开什么玩笑
难道就像狗一样训练来训练去么？
看着眼前的同伴受苦，算什么王牌驾驶员！
回总部慢慢发臭等死吧。
什么？出击了？
为什么丢下我！奥加斯塔的货物
安静！
GM队出什么事了？
是这样……
那么，班库巴基地希望我们做些什么呢？现在基地内只留有少量MS作为防卫使用，恕我直言，想
请求尼美希斯协助战斗
我们的任务
那些家伙正在苦战少佐！我听说目前
为什么要骗
我还是隶属于基地，你
我！回作为坐好，中尉
也就是说
也在运输机上么

没想到“救出战友的英雄”只是个愣头青，真让我失望。
别那么天真
你一个人去有什么用
不考虑周全的话只是白白送死
什么？
听我把话说完
教导团不能协助战斗，但是
可以试用一下开发的新型武器
ガタ…
……
什么意思
尼美希斯队
出击
终于
还是乘坐那架重装甲吉姆。
那就拜托你了。
RGM-79FP
Operating System

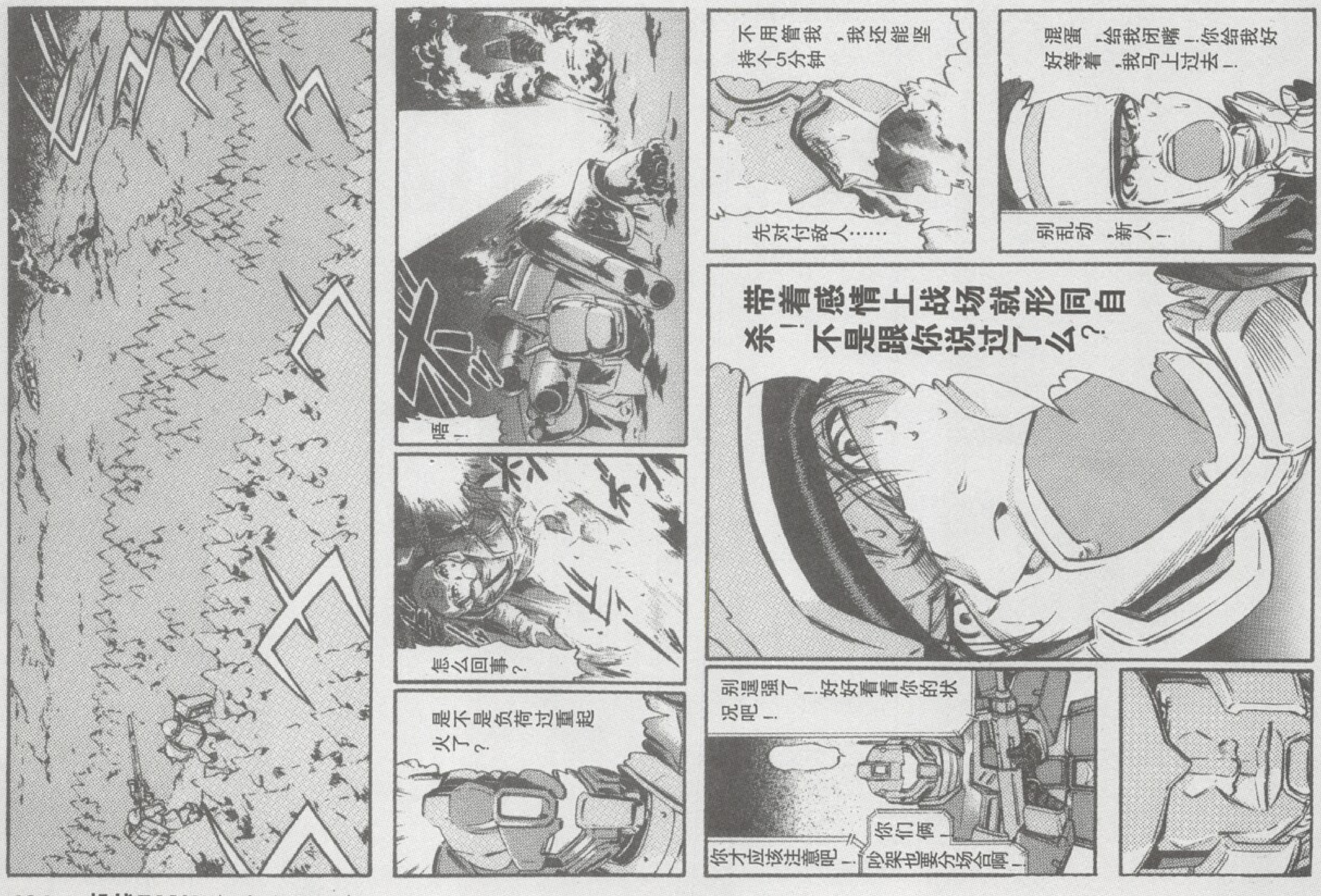

队长，撤退吧
不行，在增援到来之前必须坚持住
把伤员抬到安全的地方！
畜牲！又是这么准！
队长
糟了


我是"总统"，要绝对服从我的命令
艾琳是"克库罗琦"，新人是"塔夫多吉"。
简的钢加农叫"艾普"
作战时使用暗码
RGM-79FP
Operating System
Augusta Institute Section 4
M79-334.5 Ver.1.0
祝你们好运
各位！将平时刻苦训练的能力发挥出来吧。
尼美希斯
教导团

雷达展开
声纳照射完毕
克库罗琦、艾琳，向各机传送一下运输机和森林地带的图像
森林中有一架从远距离击落运输机的狙击型MS
Midia(ミディア)
Nemesis (ネメシス隊)
MS(ザク)
MS(ザク)
MS(ザク)
他们是想歼灭搜索小队，然后掠夺运输机上的物资么？
雾散了！各机做好战斗准备
塔夫多吉尤基，你去夺取运输机上的物资。
艾普简掩护
什么？我也要战斗，物资什么的，一会再说也行啊……
那是专门为你准备的东西
当然由你负责
重装吉姆么？我……
少罗嗦！
塔夫多吉尤基，过来！
我还没入尼美希斯
不
尼美希斯……尤基？
队长！基库！没事吧？
什么！？

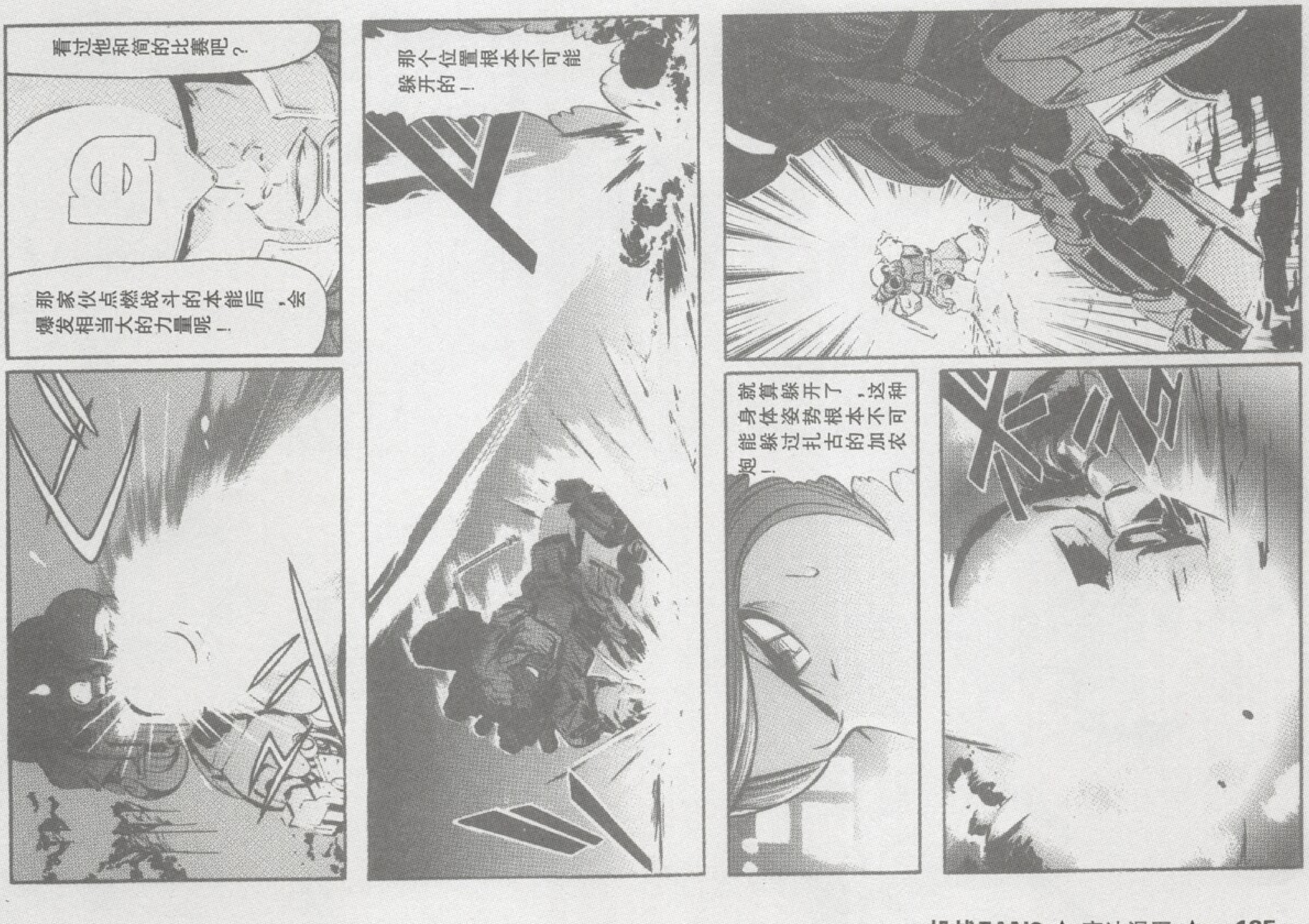
是幸存者么？
我是奥加斯塔基地的塔拉·基克罗少尉
19点方向东南的悬崖处有狙击型MS。
一定小心！
哎？
说什么呢？吉恩的MS根本没有射程那么远的武器。
这把镰刀就是为我准备的么？
重装甲型是突击近接战斗型MS，所以配有特殊的加速装置。
加速装置……？
找到了！
到了
尼美希斯队，请回答！
行动！
还有两机。
畜牲！DEAD！

筒！
哇！
别过来！
艾普筒！脱离战斗！
克库罗琦艾琳，确认狙击手的位置！
左臂被击中！这样就不能站起来了。
脱离不能！重复一遍，脱离不能
筒已经成为人质了。
如果去救筒的话就会成为狙击型MS的目标，即使能躲过第一击，那家伙边上还有一架装备了加农炮的扎古。
总统霍克大尉！狙击手被我击破了。
这样一来，战斗就对我们有利了。
艾普、筒，运输机是被光线炮击落的！
狙击手不是那家伙！
大雾彻底散了！


你们俩！吵架也要分场合啊！
你才应该注意吧！
别逞强了！好好看看你的状况吧！
带着感情上战场就形同自杀！不是跟你说过了么？
混蛋，给我闭嘴！你给我好好等着，我马上过去！
别乱动，新人！
不用管我，我还能坚持个5分钟
先对付敌人……
是不是负荷过重起火了？
怎么回事？
唔！

这下糟了大尉！那个“僵尸吉姆”已经成为活靶子了！
没关系！
混蛋！说几次你才明白！
不要管我！
喂！这里这里！
简！等着！我来了！
！
杀了我
快！
这样也好……
就像我小时候那个男人一样，跳进水里救我，自己却死了
再也不想看到那样的事了

蠢才……


看过他和简的比赛吧？
那家伙点燃战斗的本能后，会爆发相当大的力量呢！
那个位置根本不可能躲开的！
就算躲开了，这种身体姿势根本不可能躲过扎古的加农炮！

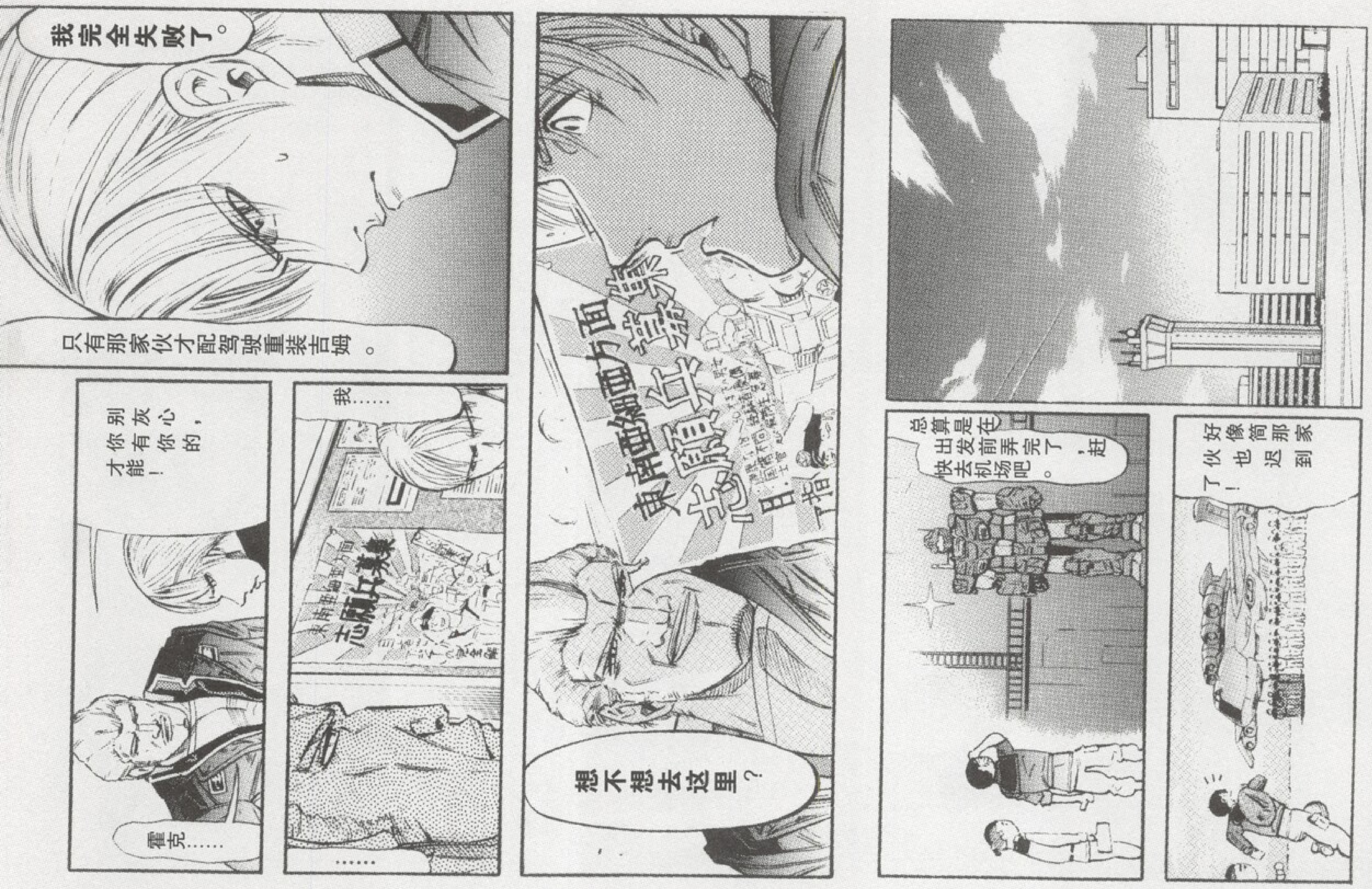
超复合装甲是用装甲内部的炸药爆炸产生的冲击力，使炸弹偏离方向的特殊装甲！
但是它并不是万能的。
使用这种防护装甲需要一定的能力。
就像拳击比赛中的防护一样，受到击打的同时，要卸掉对方的力量。
也就是说，受到攻击的同时要瞬间后退，减轻冲击力。
驾驶MS，很难像拳手那样改变前进的方向。
只有格斗战的超级高手才有这样的能力。
看吧！这就是重装甲型吉姆的！
超复合装甲！

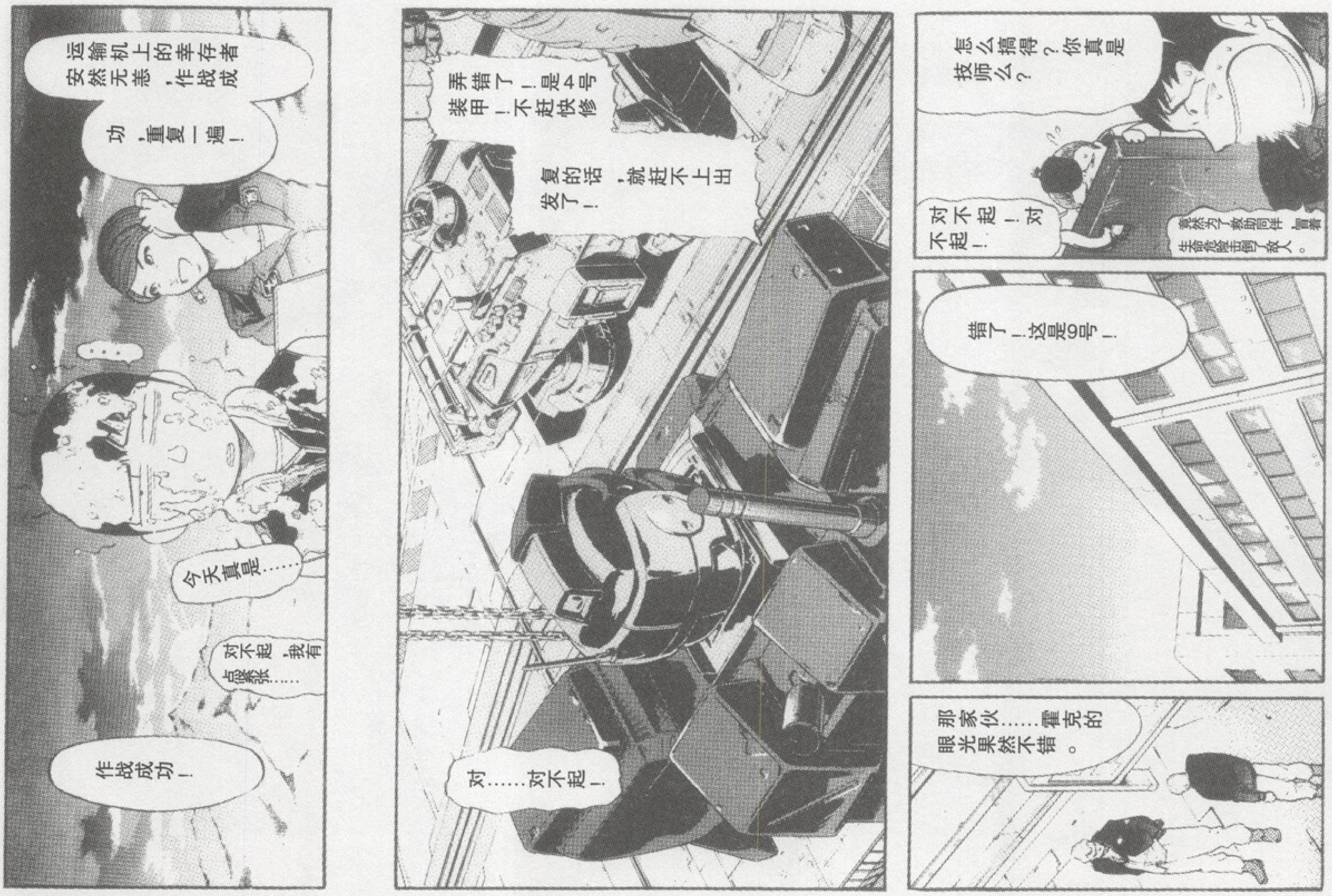
这就是“僵尸吉姆”的正体！
看好时机，一口气冲到敌人附近！
就是现在
使用光线枪！

只剩下一个护卫机了!
来吧!
哎呀?
动不了了
怎么回事!
给我动一动!
一定是引擎超负荷运作!
怎么可能!
队长!基库!
没事吧?尤基!
刚才撤退后想了想,觉得还是来帮忙比较好!
我也来帮忙!
没想到代表我们基地的尤基,在尼美希斯也很活跃么!

这家伙最适合驾驶重装甲型吉姆!

谢……谢谢
哦
你就是刚才那个少尉么？
帮了我大忙了，我该谢你才对！
我是塔拉·基克罗少尉
塔拉·基克罗
啊，找到了，奥加斯塔的见习技师，塔拉·基克罗。
我，我有……PO
我想你还有很大的发展空间！
记住“任何时候也不要丢下同伴”！
等你成长为了不起的家伙以后再回来吧！
队长！
霍克大尉
尤基就拜托给你了！
那个……


我完全失败了。
只有那家伙才配驾驶重装吉姆。
我……
……
别灰心，你有你的才能！
霍克……
想不想去这里？
东南亚细亚方面志愿兵募集
总算是在出发前弄完了，赶快去机场吧。
好像那家伙也迟到了！


运输机上的幸存者安然无恙，作战成功，重复一遍！
……
今天真是……
对不起，我有点紧张……
作战成功！
弄错了！是4号装甲！不赶快修复的话，就赶不上出发了！
对……对不起！
怎么搞得？你真是技师么？
对不起！对不起！
竟然为了救助同伴，冒着生命危险击倒了敌人。
错了！这是9号！
那家伙……霍克的眼光果然不错。

战场上不允许有任何借口
这些年轻稚嫩的家伙们，将背负着各自的命运
从这里踏上未知的路程。
很精神嘛！
要不要来个吻别？
白痴！
承蒙夸奖！
教导团尼美希斯的尤基・阿露卡纳中尉。
将前往下一个未知的地方
简那家伙真的迟到了嘿
干什么呢？
我去叫一下他
好了，给我上去吧。
哇
今天的金玉良言…临行前，真正的男人应该一言不发，向送行的人展露自己的后背——霍克・罗伊扎

机战犯乐园

欢迎来到机战犯乐园，还是要感谢各位读者大人们的支持，不知本栏目的形式大家是否满意……上期回函卡的调查内容比VOL.1要多一些，大家还都能认真仔细的将全部内容都填写出来（虽然普遍字迹都不咋地……），实在是让零羽感动。

本期的各个栏目有所改动，尤其是光盘的内容，变动较大，不知各位读者大人是否能够接受……在本期的回函卡中会有一个关于机战FAN光盘格式的调查，零羽在这里还请大家一定要认真填写！另外还希望各位读者大人们在下次写回函卡的时候能把自己漂亮的字写的更加工整一些，尤其是自己的名字与地址一定要写清楚了……否则一旦不幸中奖，可就发放不能了哦……（写非真实姓名的也是无效。）

本期的主题大话机战OGS大家都非常踊跃的写出了自己的想法，希望下期继续哦！下面来公布次期机战犯乐园的主题：闲谈机战SC&SD高达魂。在VOL.3上市后真实系比例的《机战SC2》估计大家早已打穿，而《SD高达G世纪 魂》基本上也已经发售了（只要不是临时宣布延期……），对这两款游戏大家有什么感想、心得等都可以写出来与“战犯”们分享……

大话机战OGS

犯 不知不觉玩机战也有7、8年了，终于盼到一本机战专门志！希望机战FAN越办越好！可惜VOL.1与VOL.2之间让我等太久了。

——广东省江门市　冯健恩

犯 机战中的“摇”精髓在本次游戏中被大大消弱，辜负了我们一大片机战犯对它的期待啊！

——广西省百色市　王晓东

……在敲你的住址时少了一个se，直接出来一个“百式”……记得第一款有“摇”的是PS上的《机战α外传》，从此开始“摇摇之风”就愈演愈烈……直到PS2上的《第三次机战α》，已经成为了机战游戏的一大“特色”了……相信在《第三次机战α》发售之后，可能寺田自己都觉得有点玩过头了吧……于是《机战OGS》中就（说实话，还真是有点不习惯）……不过，只要有呼声，就会有改进……也许在年底的《机战OG外传》中就会看到“摇摇军团大复活”也说不定哦……

犯 不知此作的赛巴斯塔的必杀技的战斗画面能否超越过α外传。还有，强烈期待大曾伽1号机与2号机的合体攻击。

——四川省威远市 吴腾飞

本期杂志中的机战排行榜能够顺利建成，多亏了各位读者大人的热情支持！这工工整整摆了满满一桌子的回函卡就是最好的证明！

《机战α外传》毕竟是PS主机的游戏，即便是《机战OGS》再失败也不可能比PS游戏差吧……反之，《机战OGS》无论从系统到画面都已经达到了目前机战游戏的最高境界（估计这也是PS2主机的极限了……）。不知你是否已经玩到了，时隔多年再次参战的赛巴斯塔的战斗画面非常强，就连普通攻击的“霞斩”也很有魄力！高级的必杀级武器就更不用说了！！OG2中大曾伽与大龙卷的合体技“龙卷斩舰刀”更是超赞！！

犯 机体的攻击离太小（不爽），平衡有些问题，其它还都不错。　——上海市杨浦区 郑子文

攻击力很小吗，好像不是啊……说到平衡问题，在机体的武器改造时确实是有的，比如龙虎王，或是大曾伽……都是明显BUG（倍率计算错误？）……不过，总的来说《机战OGS》还是非常不错的，有点小BUG也就无视了……

犯 从GBA上把OG系列移植到PS2上，画面有了巨大的飞跃，剧情上有所增加，十分精彩。还有，BGM也十分出色，只是合流的设置让我感到有些不适应，还是喜欢单体作战多一些。

——安徽省合肥市　李知凡

感觉寺田早有在次世代主机上机战制作OG系列游戏之意，很有可能预定PS3,但PS3“不争气”……于是就将《机战OGS》放到了PS2上……合流系统可是《机战OGS》的一大特色啊！不过，习惯了α等其它游戏的人可能一时间会感到不适应，但上手后就会觉得合流系统真的是很有意思！

犯 拉米亚之死……何故?

——兰州市伏牛路　王午豪

真是一个非常敏感的话题……超人气的拉米亚居然在OG2.5的剧情中挂掉了……可惜啊、悲哉啊……不过，很有可能在OG2.5的后半部剧情，也就是OG外传中复活,说不定还能开着新机体回来……不过也有可能是由于“影镜”部队已经被全灭了，留下一个拉米亚不合适（剧情上没她的事了……），所以就被寺田给“处决”了……无论是何故，相信在《OG外传》中都能有一个结果。还有，也欢迎对这个话题感兴趣的读者们来一起交流（来信或是登陆机战犯的讨论区）。

犯 单看画面就无可挑剔了，游戏很好玩。OGS是不是PS2平台上最后一款机战游戏了？

——上海市金山区　陈佳伟

当然不是了，即便是眼睛厂没有公布《OG外传》的消息，玩过OG2.5后也能猜得出来，续作必将出在PS2主机上（制作OG2.5这几话的钱不能白费啊……）。今年年底的《机战OG外传》到可能会是PS2主机上最后一款正统机战游戏了……

犯 赞！艾克塞林的声音真可爱还有拉托尼，萌啊！最爱LOLI

——上海市浦东区　戴伟靖

机战OGS中，由于艾克塞林的大活跃（特殊台词大恶搞），使得她的人气再次上升……说到拉托尼，又是OGS中的一大怨念……不知有多少人是用了金手指强制把女仆装给改出来的……希望《机战OG外传》中能直接使用女仆装版的拉托尼……

犯 如果再加上SRW D和SRW J中的杰修和统夜就好了。本人挺喜欢青云骑士和BEL LZELUTE的说。

——天津市静海县　商　骏

本次的《机战OGS》是移植GBA上的OG与OG2，肯定不会有统夜等“新人”……不过，在未来的OG3倒也不是没有加入的可能……一起期待吧！

犯 这次的双人合击很不错，战斗画面也很精彩。当然美女也好多呀！

——广东省韶关市　陶广辉

这次的OGS无论是系统还是画面都是史上最强的！……说到美女，历代机战游戏中的美女还真不多……唯独OG系列里，从御姐到LOLI，应有尽有……

犯 希望PS2的模拟器更完美，希望鄙人的计算机更完美，争取在北京奥运会结束之前玩到这款游戏。

——北京市昌平区　张　弘

……与其去希望电脑上的模拟器完美，到不如希望你能有台PS2，这样你就能完美的享受《机战OGS》了……总之，祝愿你能够实现自己“伟大”愿望……

犯 刚打了十多话，很不错……拉米亚为什么不能射火鸟……还有，眼睛厂竟然让拉米亚挂了！他们竟然……不可饶恕！！

——广西南宁　梁辰汗

那是，“幻影凤凰”的使用条件中有一条要求机师的等级在LV10以上，你肯定没达到（别告诉我你气力值不够……），将拉米亚的LV练到10级以上，并且气力达到要求后，就可以使用了。还有，既然知道了拉米亚将会挂掉，那就好好珍惜她还在的这段时光吧……

犯 游戏音乐不错，新加入的《机战R》的主人公表现出色。但毕竟是3D制作，没有GBA版的亲切。总的来说，《机战OGS》是不错的游戏。

——浙江省兰溪市　周　彦

犯 机体设计好，并且剧情丰富，画面不错，人物设计也非常好。

——河北省石家庄市　刘　明

犯 希望机战OG3快点出来，八成是在NDS上了，有的玩了！

——福建省南平市　黄　磊

犯 已经玩到5周目了，还能说啥呀？神作啊！

——合肥市肥西县　彭　晨

犯 本年度最好玩，最值得玩的SLG游戏！

——重庆市南岸区　邓力嘉

机战人气排行榜建成!!!

相信在每个机战饭心中都有自己最崇拜的人物、最喜欢的机体……能看到他（她、它）们榜上有名的话，各位也一定会很满足的吧……在经过我们日夜整理回函卡后，由各位读者大人共同参与建设的“机战排行榜”诞生了!从本期开始此版块会一直延续下去，还希望大家以后继续支持并参与进来。（想让你心中的最爱成为TOP1吗，那就快投出你的宝贵一票吧！）

机战人气排行榜——最强机体榜

TOP	机体名称	出自作品	喜爱的理由
01	古兰森	《魔装机神》	究极完美！！！
02	古铁巨神	《机战OG》	非使用EOT技术的最强机体
03	真·盖塔	《真·盖塔机器人》	三机合一，三种形态，无敌!
04	零式飞翼高达	《新机动战记高达W》	机战N小强之一
05	龙虎王	《机战OG》	最有中国特色的机体
06	自由高达	《机动战士高达SEED》	超人气的新世代小强
07	SRX	《机战OG》	眼睛厂的吉祥物
08	ν高达	《机动战士高达—逆袭的夏亚》	最强NT专用机
09	神高达	《机动武斗传G高达》	超热血的台词
10	ARX—7（强弩）	《全金属狂潮》	机体的系统太强了
11	EVA初号机（暴走）	《新世纪福音战士EVA》	疯狂至极、野性的释放
12	大雷伽	《机战OG》	超魄力的斩舰刀
13	百式	《机动战士Z高达》	金色的涂装，帅!
14	断空我（最终）	《超兽机神断空我》	最爱断空光牙剑!
15	亡灵mk2	《机战OG》	机体名字就很酷

机战人气排行榜——人气机师榜

TOP	人物名称	出自作品	喜爱的理由
01	楠叶	《机战OG》	特制秘药太强了
02	宗介	《全金属狂潮》	台词很酷
03	龙马	《真·盖塔机器人》	元老级的热血男
04	白河愁	《魔装机神》	最强反派
05	凯	《勇者王》	热血……不，魂的男人
06	希罗	《新机动战记高达W》	小强、小强……
07	夏亚	《机动战士高达》	初代的假面男
08	多蒙	《机动武斗传G高达》	超级热血男
09	罗姆	《剑狼传说—克罗诺斯的大逆袭》	台词太有个性了
10	响介	《机战OG》	主角中的主角，赞!
11	一矢	《斗将戴摩斯》	热血、热血、热血……
12	特列斯	《新机动战记高达W》	超爱他的徽章
13	五飞	《新机动战记高达W》	个性十足
14	阿修罗男爵	《盖塔机器人》	很敬业的反派
15	卡多	《机动战士高达0083—星尘的回忆》	吉翁军最强的非NT机师

机战人气排行榜——最强武器榜

TOP	武器名称	出自作品
01	ヘルアンドヘヴン	《勇者王》
02	龙王破山剑	《机战OG》
03	ハイパーオーラ斩り	《圣战士》
04	ツインバスターライフル	《新机动战记高达W》
05	切り札	《机战OG》
06	石破天惊拳	《机动武斗传G高达》
07	イデオンガン	《传说巨神—伊甸王》
08	フインファンネル	《机动战士高达—逆袭的夏亚》
09	斩舰刀	《机战OG》
10	ゲッタービーム	《盖塔机器人》
11	スーパーイナズマキック	《飞跃巅峰》
12	ゲキガンフレア	《机动战舰抚子》
13	ディスカッター	《魔装机神》
14	グラビテイブラスト	《机动战舰抚子》
15	N2爆雷	《新世纪福音战士EVA》

机战人气排行榜——强化零件榜

TOP	强化零件名称	装备（使用）效果
01	ハロ	移动力+2、运动性+25、命中率+15、全射程+1
02	超合金ニューZ	HP+1500、装甲+200
03	サイコフレーム	运动性+25、武器的CT(会心一击)率+10%
04	高性能照准器	全武器的命中+30%
05	S-アダプター	全地形适应为S
06	一助GSライド	EN+100并且每回合开始—EN回复最大值的20%
07	狼の纹章	出击时的气力值+10
08	学习型CP++	全武器的CT(会心一击)补正+30%
09	ENギガチップ	武器的EN消费量减少30%（不能重复装备）
10	スーパーリペアキット	HP、残弹、EN全回复。（使用之后消失）
11	ミノフスキードライブ	移动力+2、空飞可能且地形适应—空为S
12	Iフィールド发生器	对激光系兵器的伤害量减少850
13	アポジモーター	移动力+1、运动性+5
14	胜利の键	机师的SP（精神力）全回复。（使用之后消失）
15	星明神社のお守り	全状态变化效果无效化

机战人气排行榜——最爱BGM榜

TOP	BGM名称	出自作品
01	ゲッターロボ!	《盖塔机器人》
02	JUST COMMUNICATION	《新机动战记高达W》
03	空飞ぶマジンガーZ	《魔神Z》
04	我ニ敌ナシ	《机战OG》
05	钢铁の孤狼	《机战OG》
06	宇宙を驱けるーゼータ发动	《机动战士Z高达》
07	明一止水	《机动武斗传G高达》
08	THE BEAST II	《新世纪福音战士EVA》
09	流星、夜を切り裂いて Ver. H	《机战OG》
10	レッツ・コンバイン!	《超电磁机器人》
11	热风!疾风!サイバスター	《魔装机神》
12	ゴーショーグン发进せよ	《战国魔神豪将军》
13	Invoke	《机动战士高达SEED》
14	岚の中で辉いて	《机动战士08小队》
15	カムヒア! ダイターン3	《无敌钢人泰坦3》

机战人气排行榜——最强精神力榜

TOP	精神力名称	消费值	使用效果
01	热血	40	一次性给与敌人2倍的伤害
02	必中	20	一回合内的命中率为100%
03	魂	60	一次性给与敌人2.5倍的伤害
04	觉醒	60	增加一次行动回数
05	大根性	40	机体的HP完全回复
06	加速	5	机体的移动力+3（一次）
07	气合	40	机师的气力值+10
08	努力	20	下次战斗时所得的经验值×2
09	幸运	40	下次战斗时所得的金钱×2
10	爱	90	加速+幸运+努力+必中+ひらめき+热血+气合
11	铁壁	30	一回合内所受伤害值减少75%
12	集中	15	一回合内机师的命中率与回避率+30%
13	信赖	30	回复所指定的我方机体的HP2000点
14	直击	30	使敌机的特殊防御效果无效化（一次）
15	侦察	1	调查所指定的敌方的资料

从这个角度就可以看出，由于回函卡的数量实在太多，零羽的办公桌都已经排不下了……这张图是在筛选最强机体榜的时候拍的，其中最厚的那叠就是TOP1——古兰森！由此可见白河愁博士在大家中的人气之高……

机战犯留言版!!!

犯 机战W的登场机体中为什么没有G(高达)？！是因为勇者王和SEED外传的加入吗？

——北京市朝阳区　赵　鑫

……没有G高达参战，估计是由于G高达的剧情与机战W的剧本不符，强加进去不合适……又或者是凯把多蒙的饭碗给抢了？（胡说的）……

犯 热血＋必中＋直击＝必闪

——北京市丰台区　何鹏飞

犯 乍看之下没明白什么意思……虽然必闪这个精神指令在机战中的“优先”地位是很高的，但是：觉醒（或再动）必闪……机战已经出了10年，但好像没有一部里有“蓝色命运”系列，不知是为什么？不过我希望机战游戏能越来越好。

——朝阳区今台路　孙希德

蓝色命运的剧情的确不错，零羽也非常喜欢……但是蓝色命运中的机体再强也就是个RX-78-2的程度，即使放到机战游戏中也不过是个杂鱼机体（事实）……还有最重要的一点，由于蓝色命运的主人公不会说话……在以大声喊出必杀技的超级系为主的机战中，估计他是不会有人气的……

犯 快乐机战，快乐每一天！

——天津市河西区　梁宇晨

犯 热血！热血！钢之魂！！

——江苏省盐城市　徐　伟

犯 毕竟是全国首个机战犯的专门书刊，已经是盛事一件了。希望贵刊把出版日期固定一下，我已经向书店交了一年的书钱了。

——北京市通州区　王建春

犯 能够做为一名机战犯，与大家一起分享喜悦，真的感到很高兴

——江苏省无锡市　陈智越

犯 希望机战FAN越来越火，也希望我可以得到PS2《机战OGS》的限定记忆卡！！

——黑龙江省海林市　李朝政

犯 我很高兴能成为机战犯的一员，虽然我对机战还是个新手程度，但是还是希望能一起支持机战。

——广东省普宁市　马泽凡

犯 《机战D》是本人用高三晚自习后的一丁点时间坚持通关的，真实难忘的回忆啊（HOHO）

——广东省佛山市　黎伟滨

犯 接触机战刚三年，就深爱上了这个系列，我的钢之魂必将永世长存。

——天津市静海县　商　骏

犯 强烈期待在NDS上再出新的《机战》游戏！！

——上海市闵行区　王诚杰

犯 挺好的，终于有关于机战的书了！虽然有缺陷，但刚出版，难免。永远支持机战FAN！

——浙江省温岭市　王　敏

犯 《机战》系列的每个游戏都玩过，虽说不是每部都玩到底，可是总体来说还是不错的。

——上海市静安区　徐晓龙

犯 机战犯的机战饭，看起来美，吃起来香。

——北京市昌平区　刘志华

犯 马上高三了，虽不能打游戏和看动画了，但永远支持机战！

——上海市杨浦区　秦　榛

犯 愿机战魂与玩家同在！

——上海市长宁区　任健仰

稍作片刻的休息

最新版的超级机器人大战女性角色模型手办登场！从本款开始，"露天浴室"系列正式发售。作为此系列的第一弹，采用了目前人气绝顶的水野楠叶为主角。身体坐在岩石上，用仅有的一条浴巾盖住身体……做出如此诱惑造型的楠叶妹妹现在就在你的眼前。深受大家广泛关注的"露天浴室"系列也将艾碧斯、赛欧拉等人气角色也列入其中，总之一句话，敬请期待吧！

ITEMDATA

超级机器人大战OG之超级机器人的浴室系列～又名露天浴室～的第一弹——水野楠叶1/8比例～全高约12厘米～完美涂装版手办。

原型制作：中山善幸～硫黄泉～

■发售日：2008年初预定　预售价格：5800日元

发售公司：TOIZWAKUSU

监修：寺田贵信，河野幸子

Toysworks
SUPER ROBOT WARS OG ORIGINAL GENERATIONS

SUPA-ROBO no YU series no.1 Kusuha Mizuha

1/8 scale Pre-Painted Figure
suclpted by Yoshiyuki Nakamura(iousen)

超级机器人大战OG
超级机器人的浴室系列第一弹——水野楠叶

➡楠叶妹妹的脸上那稍显惊异的清纯表情，是不是令你觉得更加心动呢。此款手办的整体涂装方面会由制作方进行细微修整。另外，楠叶头发的造型也是十分值得期待的。

➡楠叶妹妹身体的曲线十分清晰，从左侧图中来看，她的体重是不是有点……总之，本手办的完成度是非常高的。另外，浴巾部分采用的是单独的零件……可以摘下!?

※图中的手办为开发中的原型。实际的成品有可能会有差异。

⬆ 身体背后没有什么特别的要素，但前面可是经过了精心设计的。这一点仅从精美的整体轮廓上就能感受的到。

最強造形 2007 PRE Twinkle Dang-Cing=

ЛаТУНЬ СУббОТа

拉托尼・丝波塔

& SHINE HAUZEN

夏茵・哈曾

1/8 Scale Full action figure
sculpted by Taroh Misaki "Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

拉托尼与夏茵这两款手办是在2007年元旦左右发售的最新款“最强造型”系列手办。这两款手办采用了配对的造型姿势，并且是组合发售（也可以单买……）。作为限定版发售的拉托尼与夏茵的组合手办，相信所有人都会喜欢的吧……

ЛaTYHb CY660Ta

拉托尼·丝波塔

原型制作：岬太郎（造型村/盒子）
1/8比例手办
后期制作：村川胜心
监　　修：寺田贵信、河野幸子、BANPRESTO、特斯拉研究所、电击HOBBY。

在TV版动画与PS2版游戏《机战OGS》中都有出现的“女仆装”版拉托尼终于被立体化了。不仅如此，另一位超人气的小公主夏茵也同时登场。从头部的发带开始，裙子的褶皱等都被非常的秀逸表现出来。

➡以华丽的舞台衣装为参考制作的裙子的各个部位都被刻画的非常细致，清晰感十足。

⬇裙子的褶皱部分也十分细致的再现出来，就连钮扣都没有落下。

⬆下方视角的“偷窥图”……裙子内部的制作也决不含糊，衬裙部分也毫无偷工减料的完全再现出来。

SHINE HAUZEN

夏茵・哈曾

1/8比例手办
后期制作：村川胜心
监修：寺田贵信、河野幸子、BANPRESTO、特斯拉研究所、电击HOBBY。

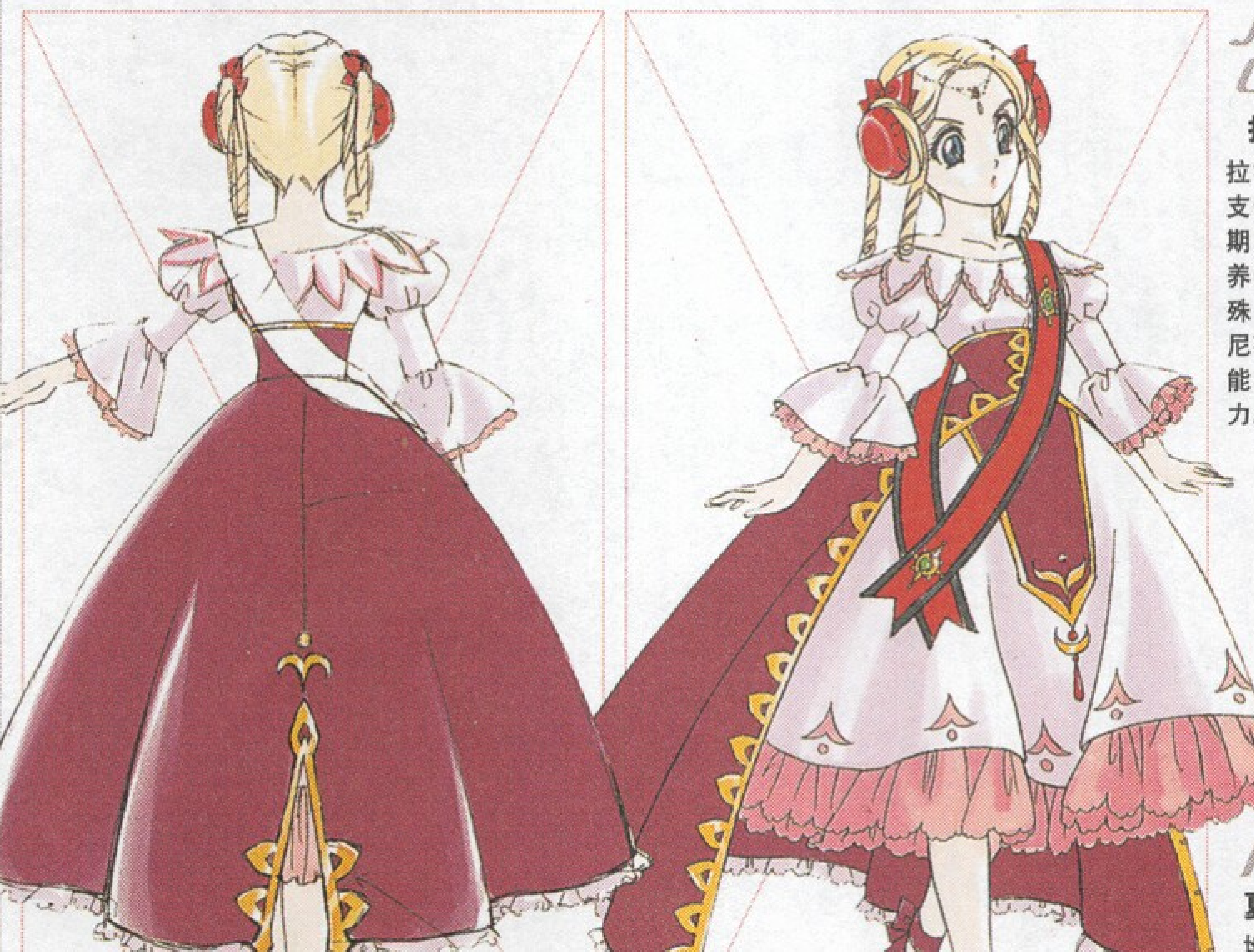
搭乘机体与拉托尼同样是妖精里昂的拉托尼的搭档的夏茵公主。她的造型决不比“女仆装”的拉托尼差。虽说宽松仕样的服装，但从整体来看还是比较严谨的。此造型也完美的展现出了夏茵公主的个性。

←看起来很是精制的双臂部分的袖口在制作过程中非常，的复杂，这里也是本款手办的上半身中最大的亮点。

➡在原作设定画中不可能见到的夏茵公主背后的特写图……与“拉托尼版”相似，夏茵公主脚部高跟鞋后面的蝴蝶结形装饰也被精细的再现出来。

⬆夏茵公主裙子的蓬松感被完美的再现出来。另外，为了使裙子表面的手感更好，制作时还采用了防止粗糙的特殊材料。

将两人摆放在一起后，实在是无法分出那个更好……不知大家又会喜欢这两款各具特色的高级手办中的哪款呢?



ЛаТУНЬ СУББОТа

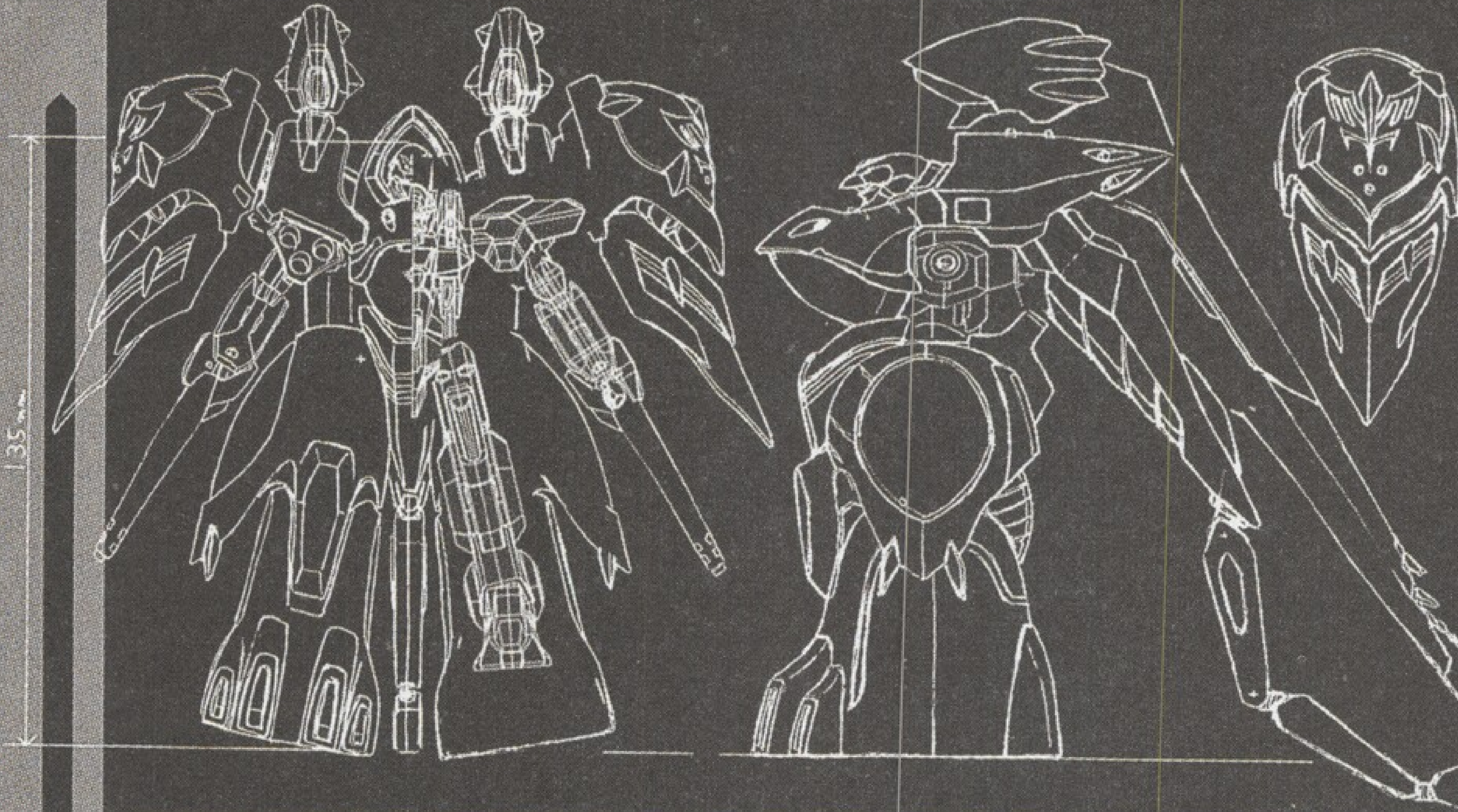
拉托尼 · 丝波塔

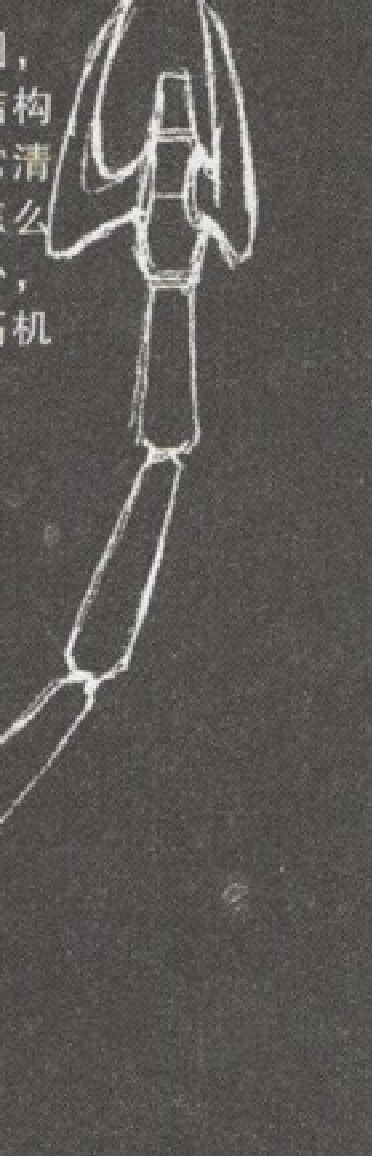
拉托尼是地球联邦军极东支部所属的机师。年幼时期曾在联邦军优秀机师培养特别组织内接受过“特殊”的训练。因此，拉托尼有着能够灵活驾驶PT的能力与优秀的档案解析能力。

SHINE HAUZEN

夏茵 · 哈曾

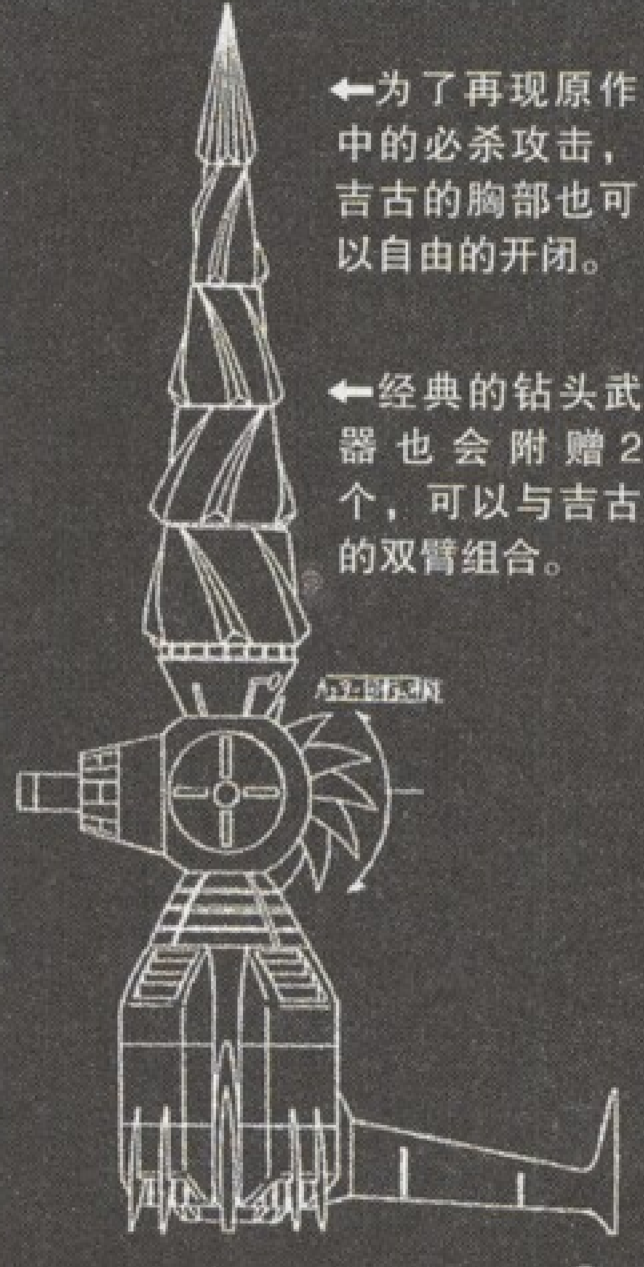
地中海区域内的联邦军特别自治区 · 利克森特公国的公主。她的个性天真浪漫且好奇心旺盛，做事不顾前后……由于年龄上与拉托尼相近，所以与她的关系特别要好。





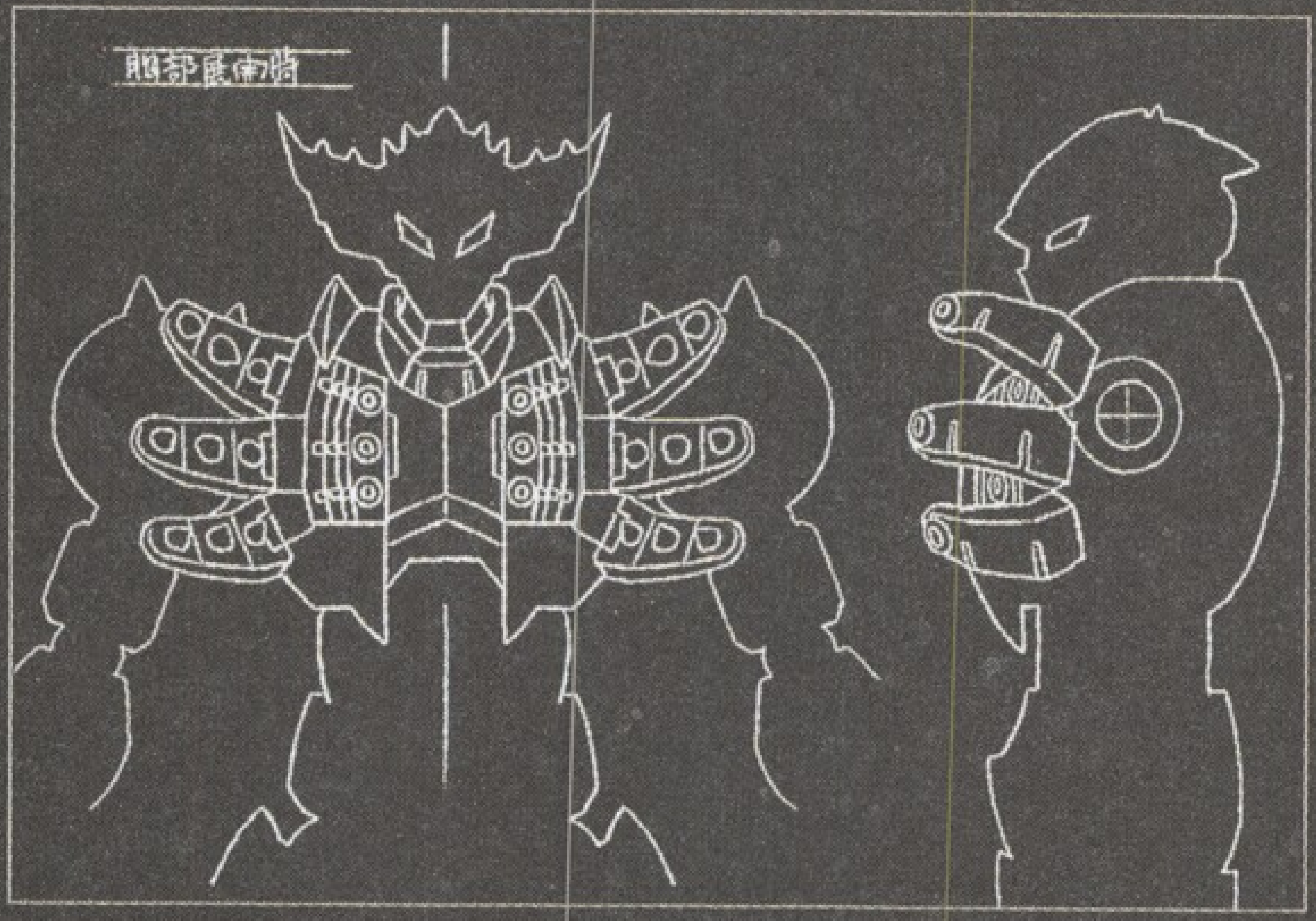
黑百合

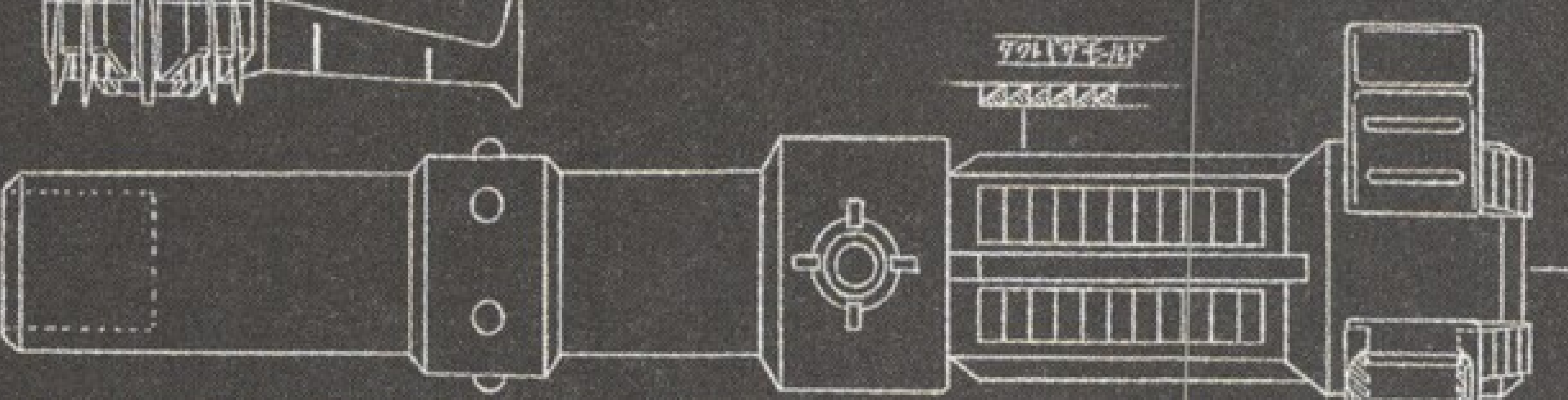
由中原丽负责绘制的本设计图，最大的特征便是再现了换装结构的设计。从左图中就可以非常清晰的看到艾斯特巴里斯改是怎么与强化装甲合二为一的。另外，本款模型中所附赠的超大型高机动零件也是卖点之一。



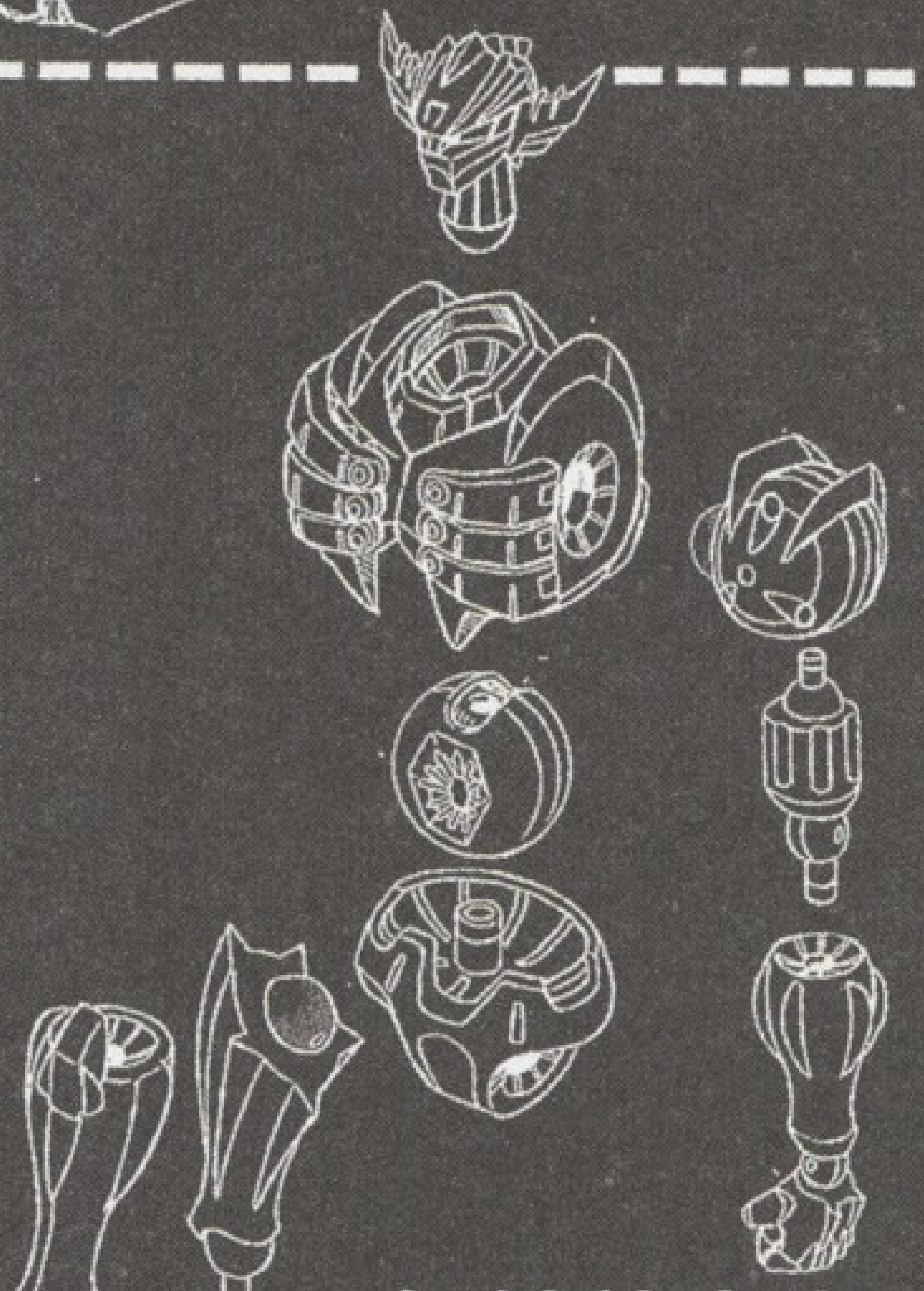
←为了再现原作中的必杀攻击，吉古的胸部也可以自由的开闭。

←经典的钻头武器也会附赠2个，可以与吉古的双臂组合。





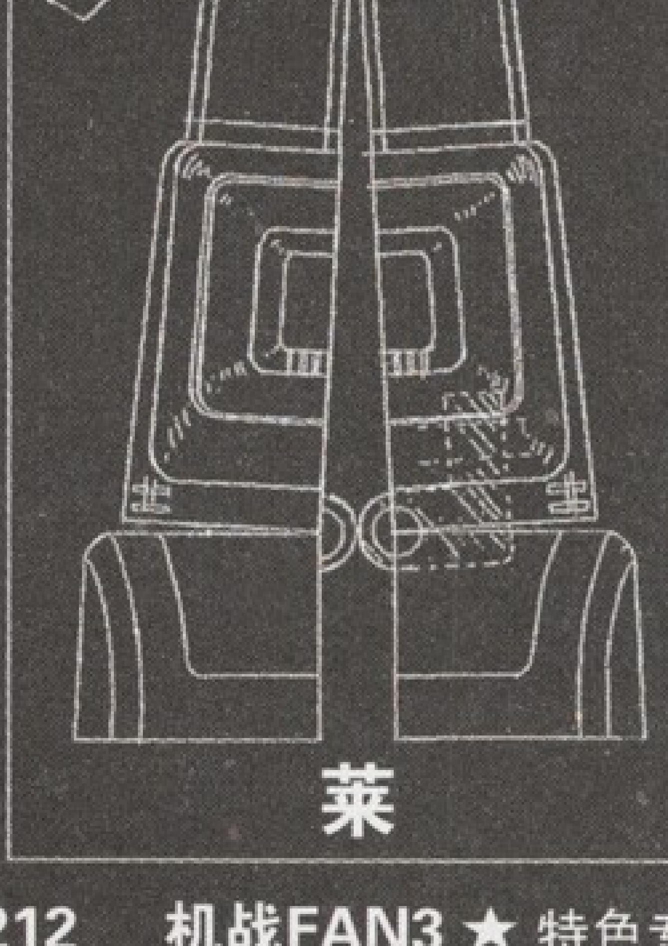
↑除了格斗用的武器钻头之外，还会附赠巨大的射击系武器——吉古火箭炮。



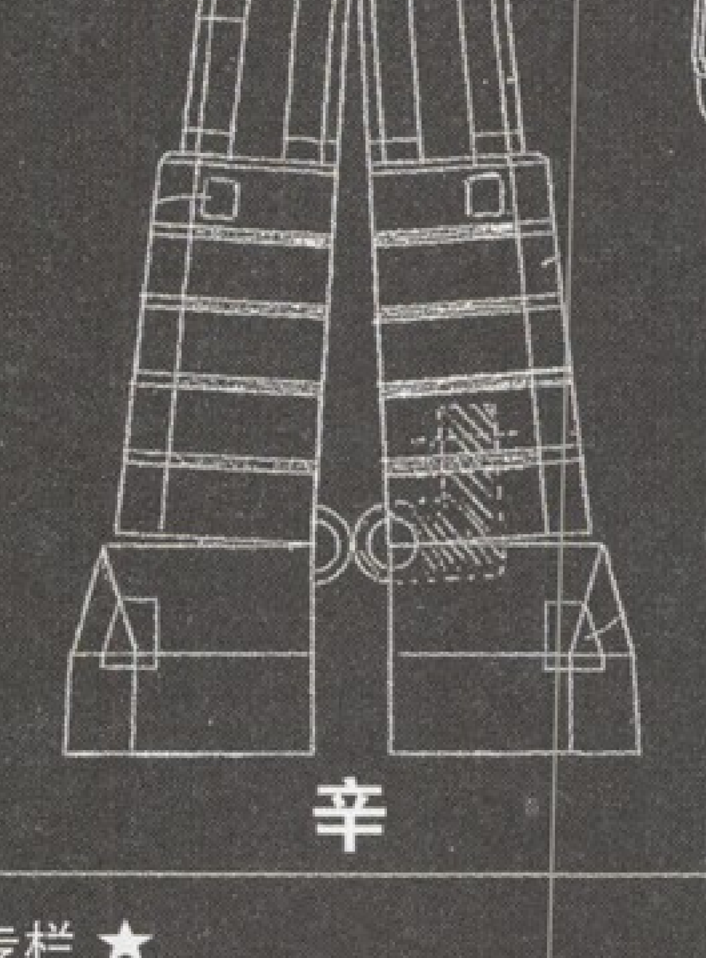
钢铁神吉古

与原作设定相同，钢铁神吉古也是由许多的零件组合而成的。根据造型的需要可以随时拆卸到没有用的零件。

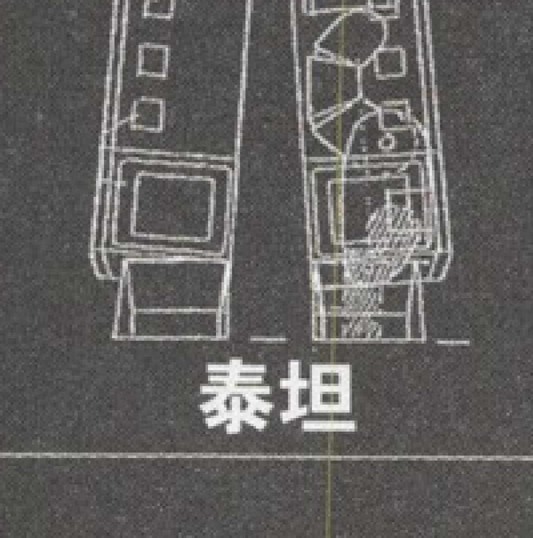
六神合体机器人是由守护故事主人公塔克鲁的盖亚机器人与另外的五神机器人合体而成的。此款模型的身体比例也是完全忠实于原作设定。另外，身体各个部位的活动范围也进行了最大程度的优化处理。



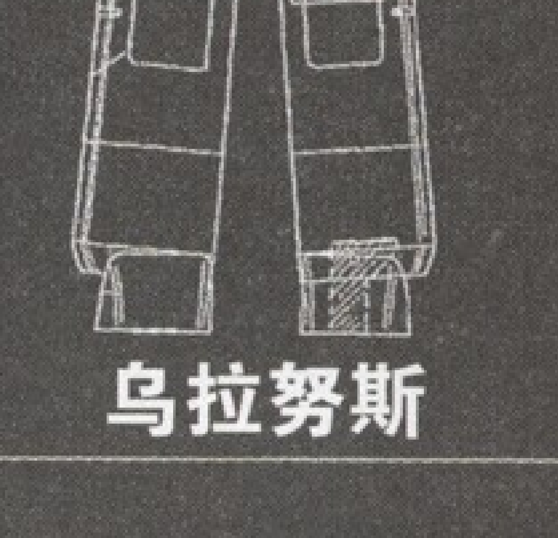
莱



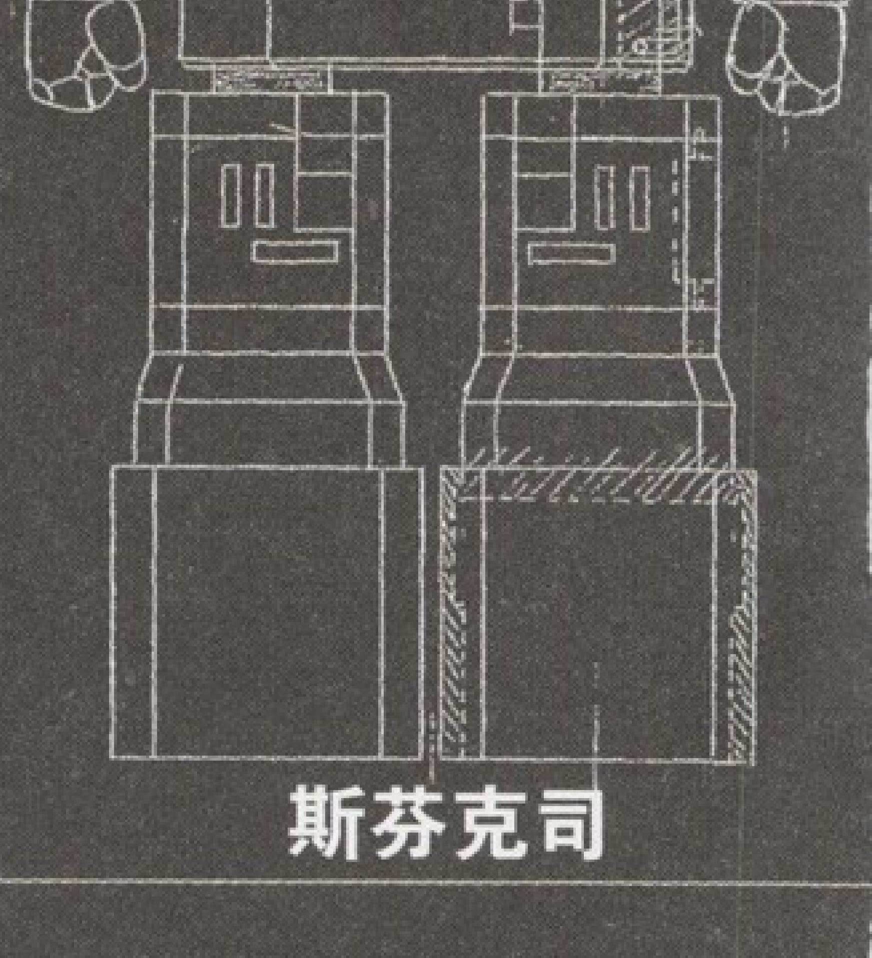
辛



泰坦

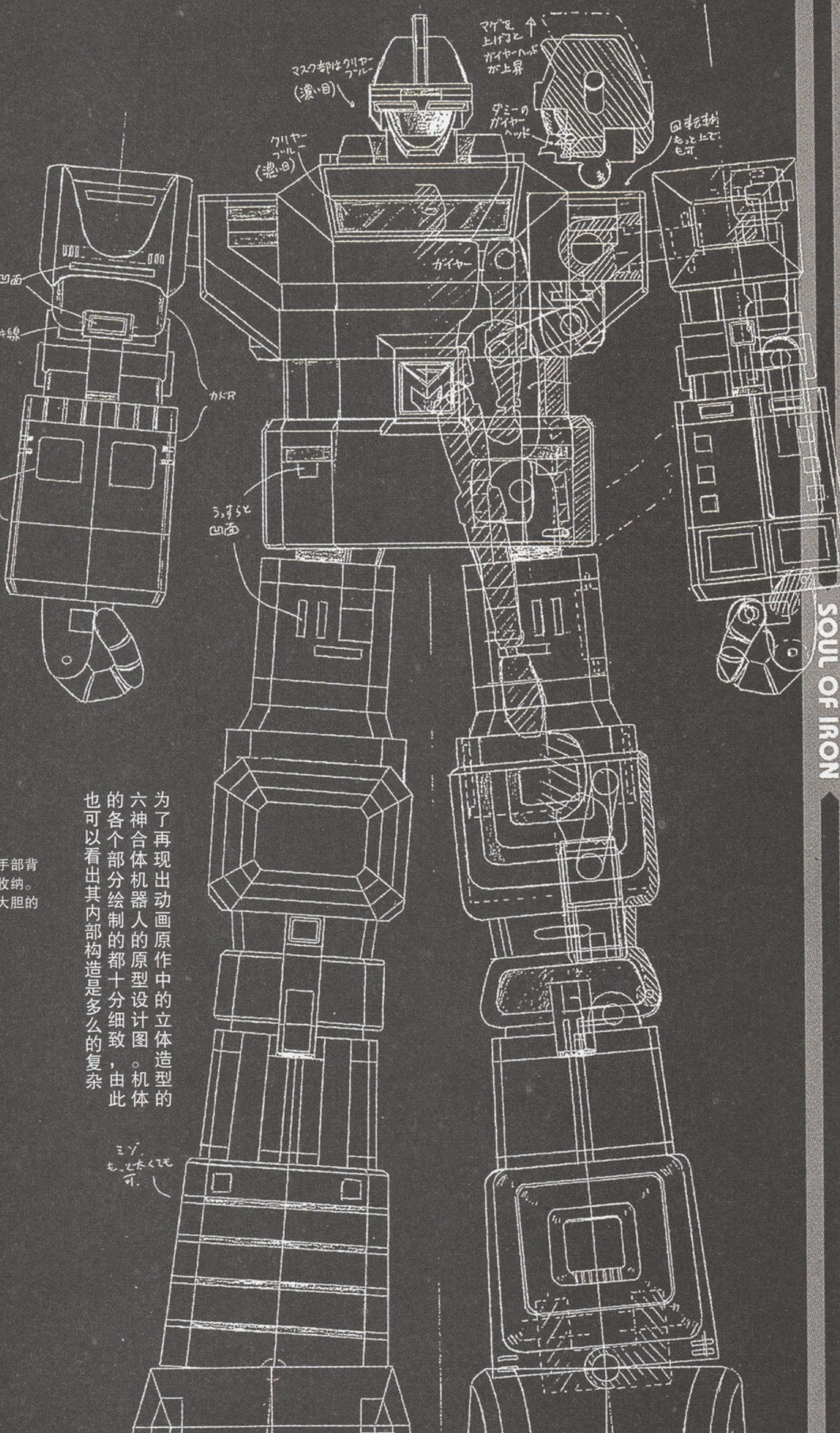


乌拉努斯

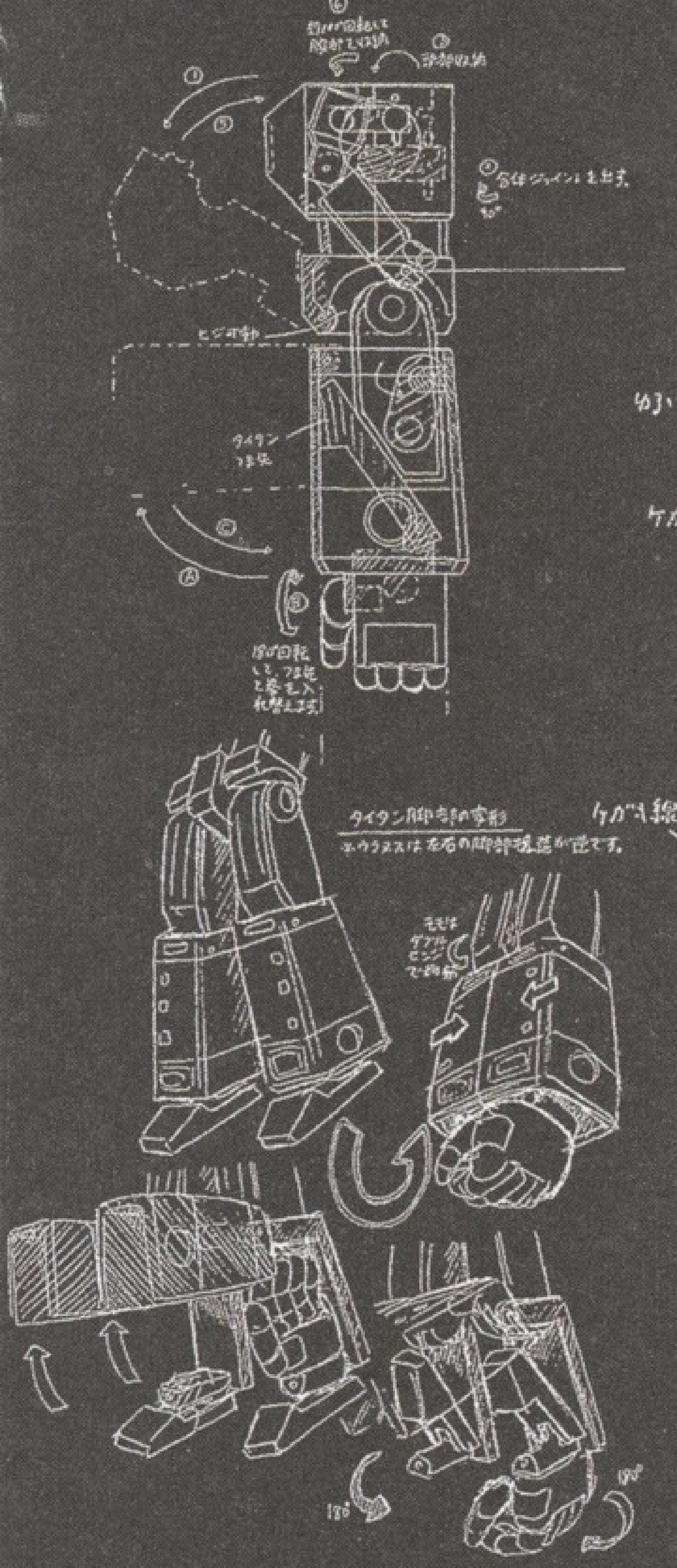


斯芬克司

本次将为大家介绍机动战舰抚子号中的黑百合、钢铁神吉古中的吉古以及六神合体机器人等众多机体的原型设计图。

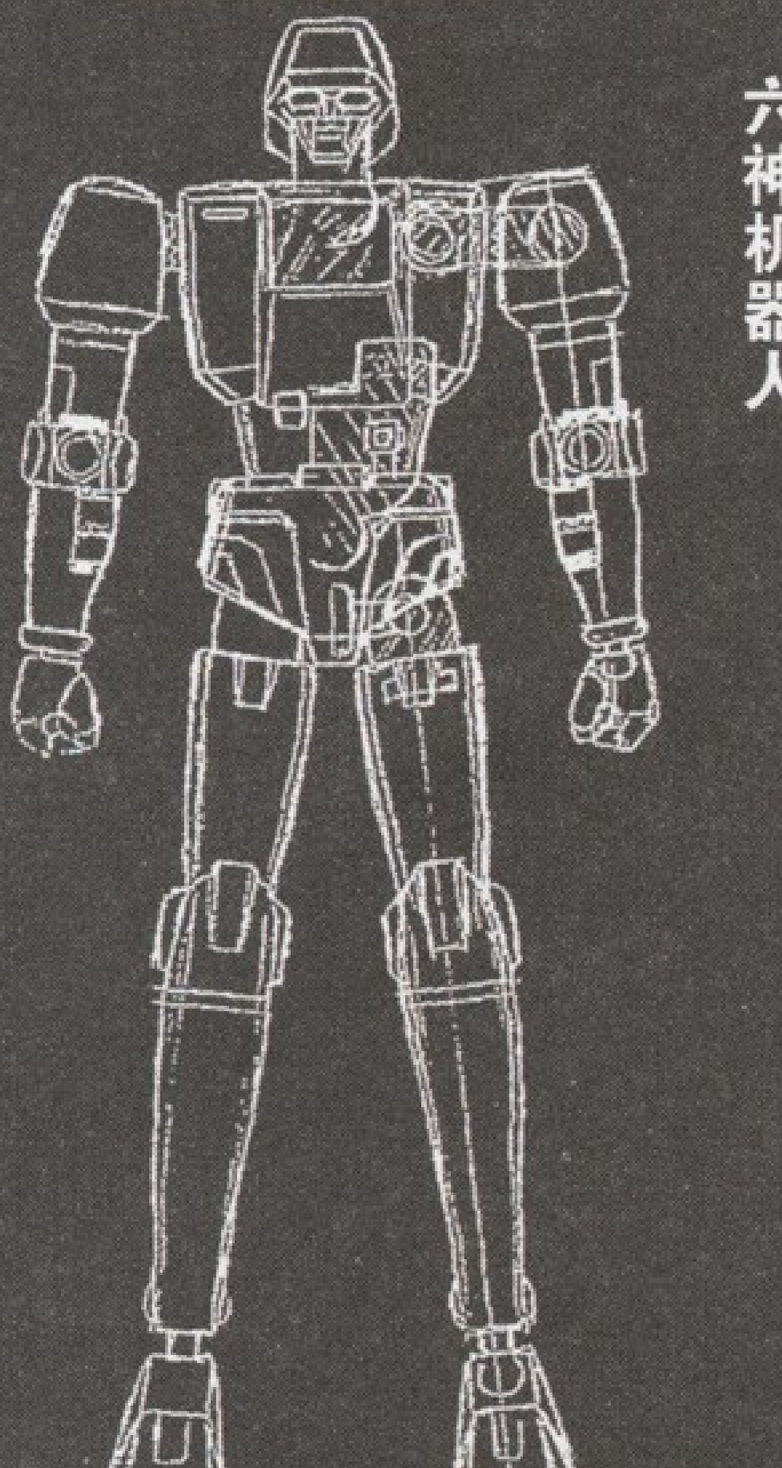


为了再现出动画原作中的立体造型的六神合体机器人的原型设计图。机体的各个部分绘制的都十分细致，由此也可以看出其内部构造是多么的复杂



↑泰坦腕部的构造。在DX超合金版中泰坦手部背面的收纳装置可以将腕部备用的零件全部收纳。同样，在腿部也有类似的收纳装置。此项大胆的设计成为了本款模型中的一大亮点。。

六神机器人



盖亚

©光プロダクション・TMS
©ジーベック／1998 NADESICO製作委員会
©永井豪／ダイナミック企画・ビルドベース

⬆在各种版本的模型中都会附赠的武器零件。在本次的新版本中，将会额外追加一件连射机枪。并且此武器的弹仓还可以自由拆卸。除此之外，朗基努斯枪也使用了新型的材质进行制作。

➡初号机的新版模型，随此款模型还会赠送特别制作的"AT立场"展开用零件。图中就是初号机双手抓住此零件后的造型。简直就像真的展开了"AT立场"一样。

LMHG版与新版本的比较！

随着最新剧场版的上映，新的EVA初号机也诞生了！相比旧的LMHG版本，再现最新剧场版中EVA初号机的本款作品，能给人耳目一新的感觉！新版本除了零件材质上的变化外，身体的构造也进行了再次调整，比起LMHG版显的更加真实。

CHECK THIS BOX!

EVA初号机可动模型
发售中 价格 ..3990日元（税后）

零号机可动模型
发售中 价格 ..3675日元（税后）

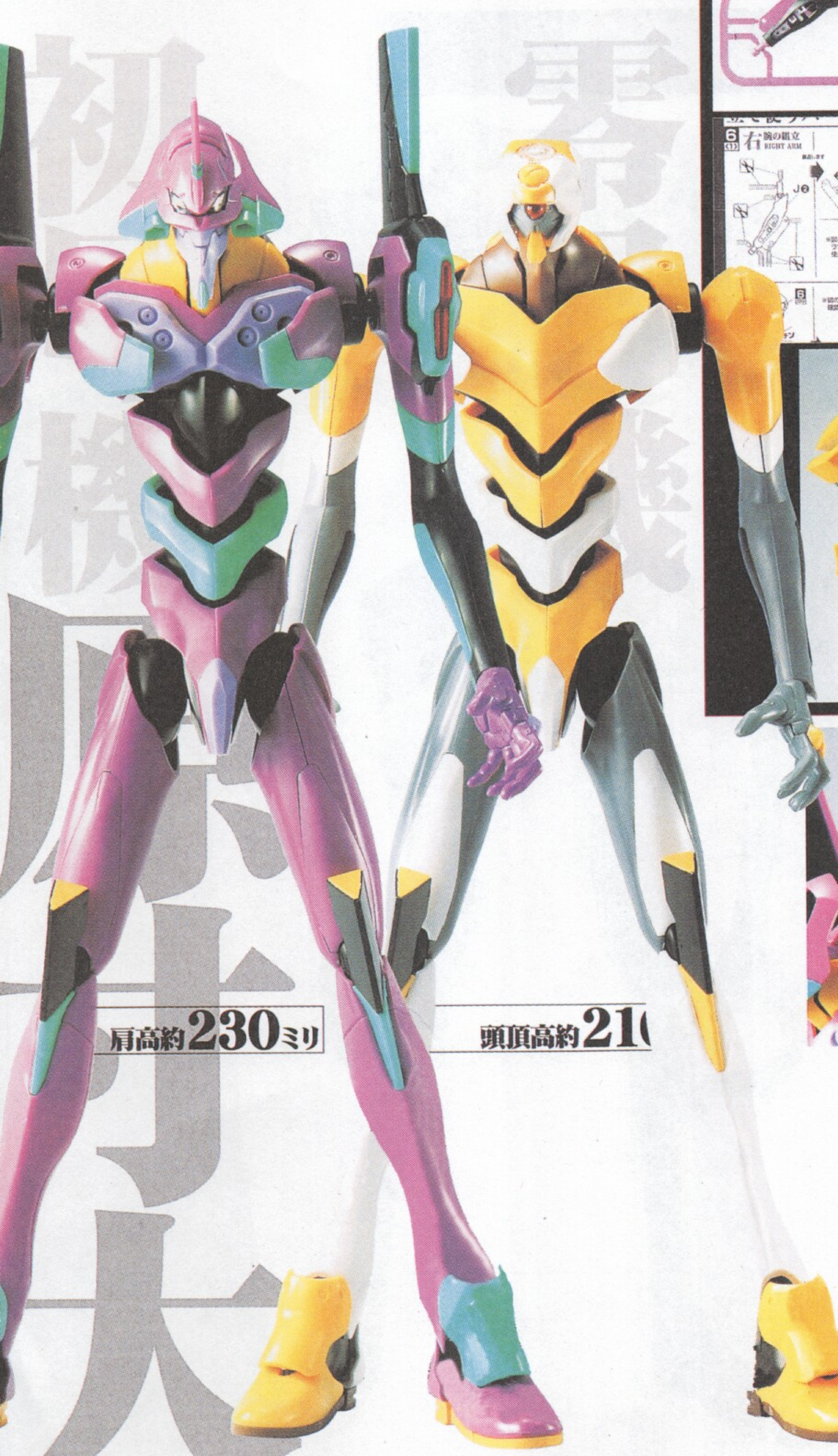
可动式模型

EVA初号机《新世纪福音战士EVA 最新剧场版》
EVA零号机《新世纪福音战士EVA 最新剧场版》

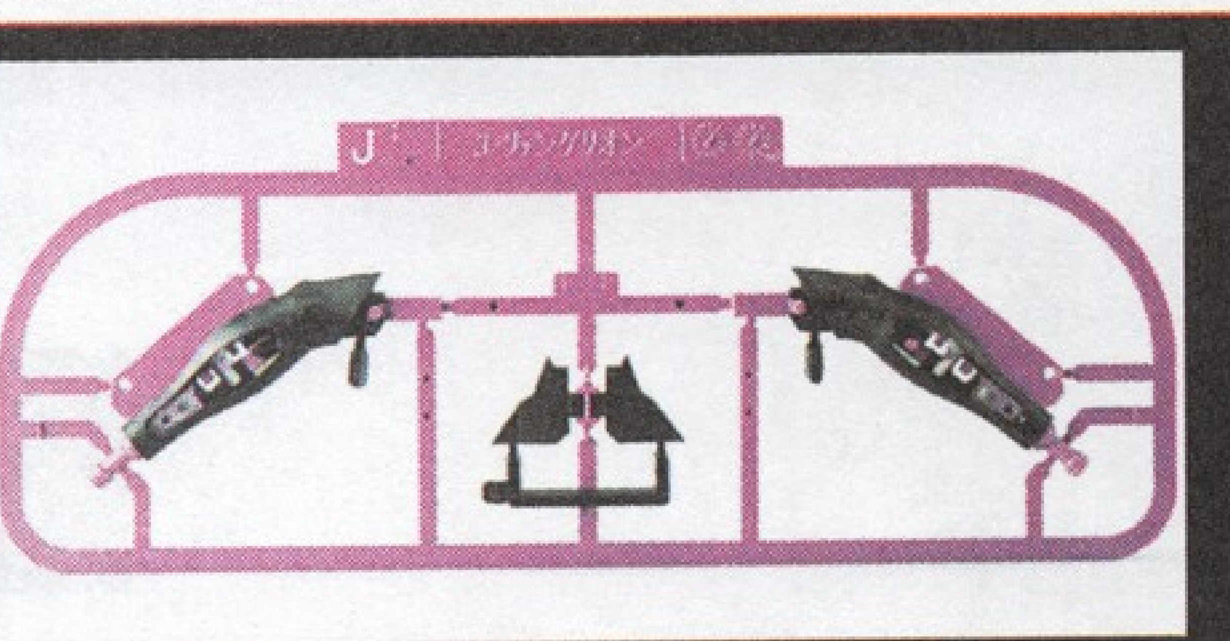
超越10年的经典模型

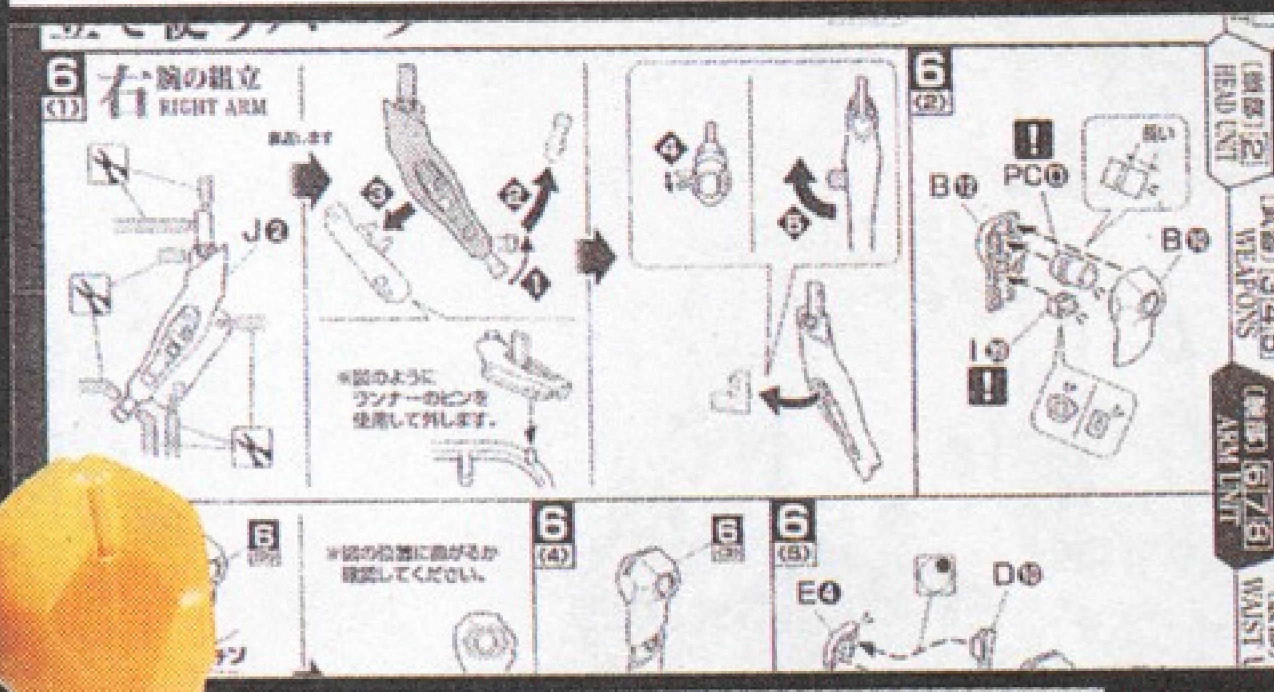
发售方：BANDAI HOBI

在《新世纪福音战士EVA》的立体化模型中，EVA初号机这款作品是其中最受大家欢迎的。曾经先后发售过LM、LMHG等等版本，现在，经过了10年的变化，最新版本的EVA初号机又将与大家见面了。



《新世纪福音战士EVA》最新剧场版中的EVA初号机与EVA零号机。相比较之下，还是EVA初号机显得更加精制一些。而EVA零号机毕竟只是个原型机，整体看起来的效果也会显得稍差。不过，此两款模型在材质与工艺上是完全一样的。





←在LMHG时代，加入的使用混合材质制作手部零件的新型工艺，使得EVA系列模型腕部的结构有了很大的改进。在组装时的对关节部位进行了特殊处理之后，使得腕部有了像皮肤褶皱一样的效果，并且，此项设计也毫不影响腕部关节的正常活动。

←在EVA初号机左肩内的收纳装置中，放置有近身战斗专用的匕首。在新版本的模型中，此收纳装置的内部结构也进行了全新的设计，更加的接近原作设定。另外，随本款模型还会附赠两种不同造型用的匕首零件。

固定式模型

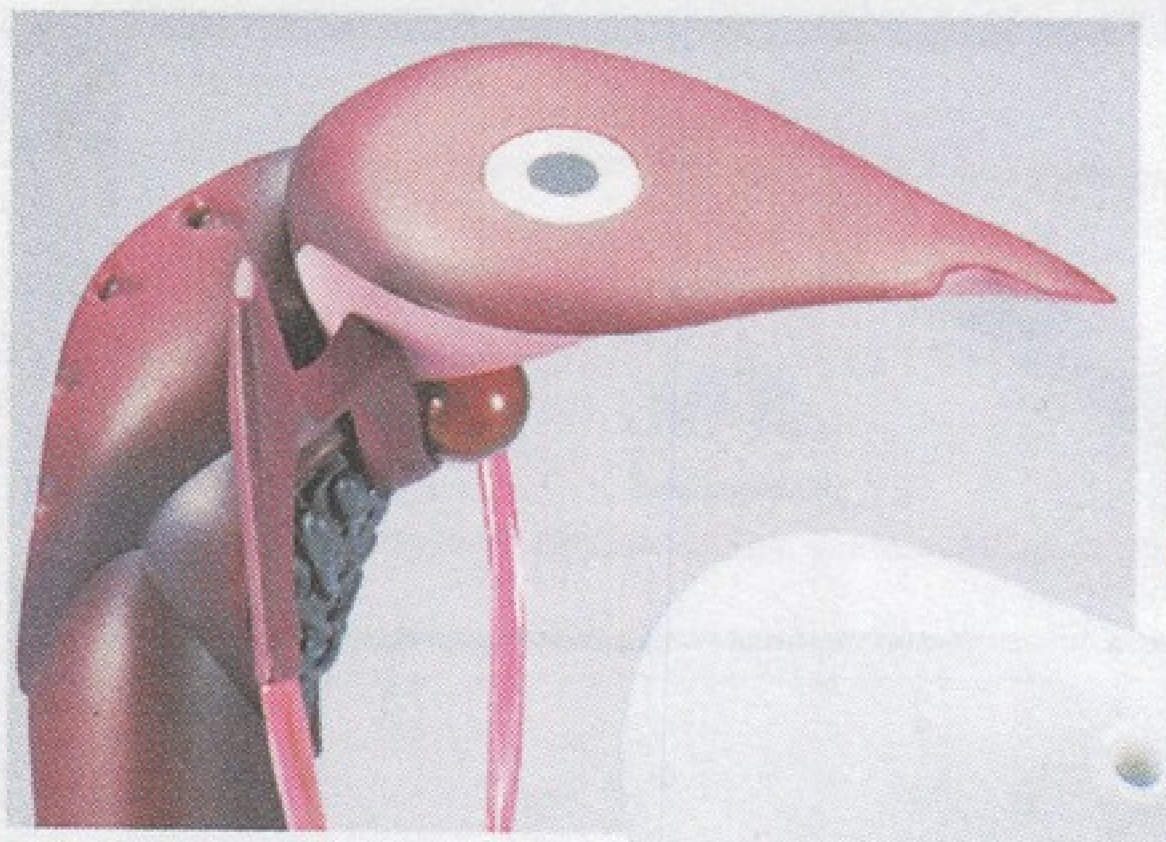
SOFUBI第三使徒
SOFUBI第四使徒

魂SPEC、SOFUBI完成品

发售方：BANDAI HOBI

《新世纪福音战士EVA 最新剧场版》之使徒系列是以“超合金魂”、“魂SPEC”等知名系列为基础开发制作的新作品。本系列中首先公布的两款作品就是第三使徒与第四使徒。这两款作品将会与EVA初号机、零号机同时发售。

ソフビ魂 ITEM DATA



➡第三使徒的脸部经过特殊的设计制作后，实现了左右可动式的造型。原本应该是固定式的头部，在采用了软性材料后也成功实现了上述的造型。第三使徒的肌肉部分也经过的特殊处理，类似骨头一样的装甲还可以自由拆卸。整体来说此款模型的质感是非常出色的。

⬅大家请注意！！

合金

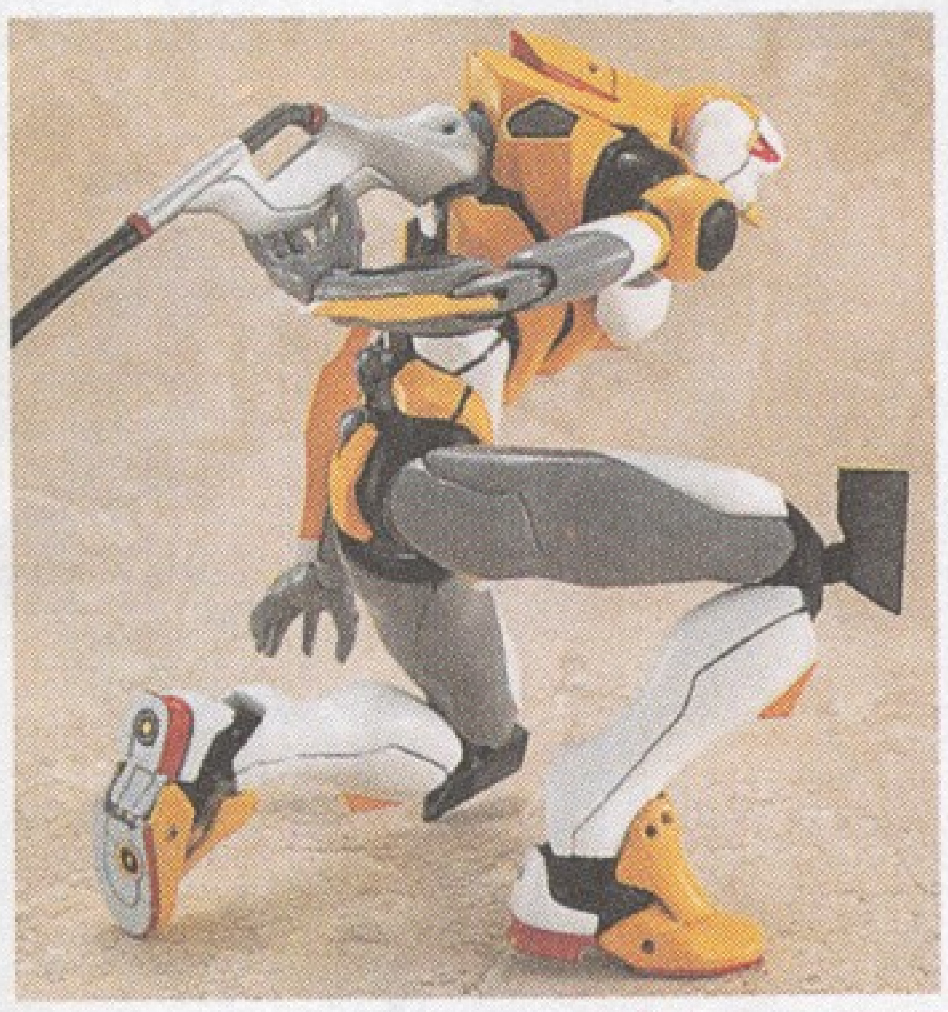
20魂SPEC 人造人EVA初号机
（最新剧场版）

附带的大型护盾再现了对第5使徒时的战斗造型！

发售方：BANDAI HOBI

在EVA初号机正式确定发售的一个月之后，凌波丽所驾驶的EVA零号机也正式确定发售了。其身体各个部位的基本素材与EVA初号机比较相似。在本款模型中，附赠了一件超大型的赠品——ESV护盾。在原作中对第5使徒的战斗时给大家留下深刻印象的那一幕如今也可以再现了。

亚铅合金、PVC、ABS制的完成品可动模型



←由于EVA零号机的身体关节活动范围非常的广，像图中这种高难度的造型也可以轻易实现！

EVA零号机的全装备图。除了本体之外，零号机的装甲零件也真不少，完全可以匹敌EVA初号机了！

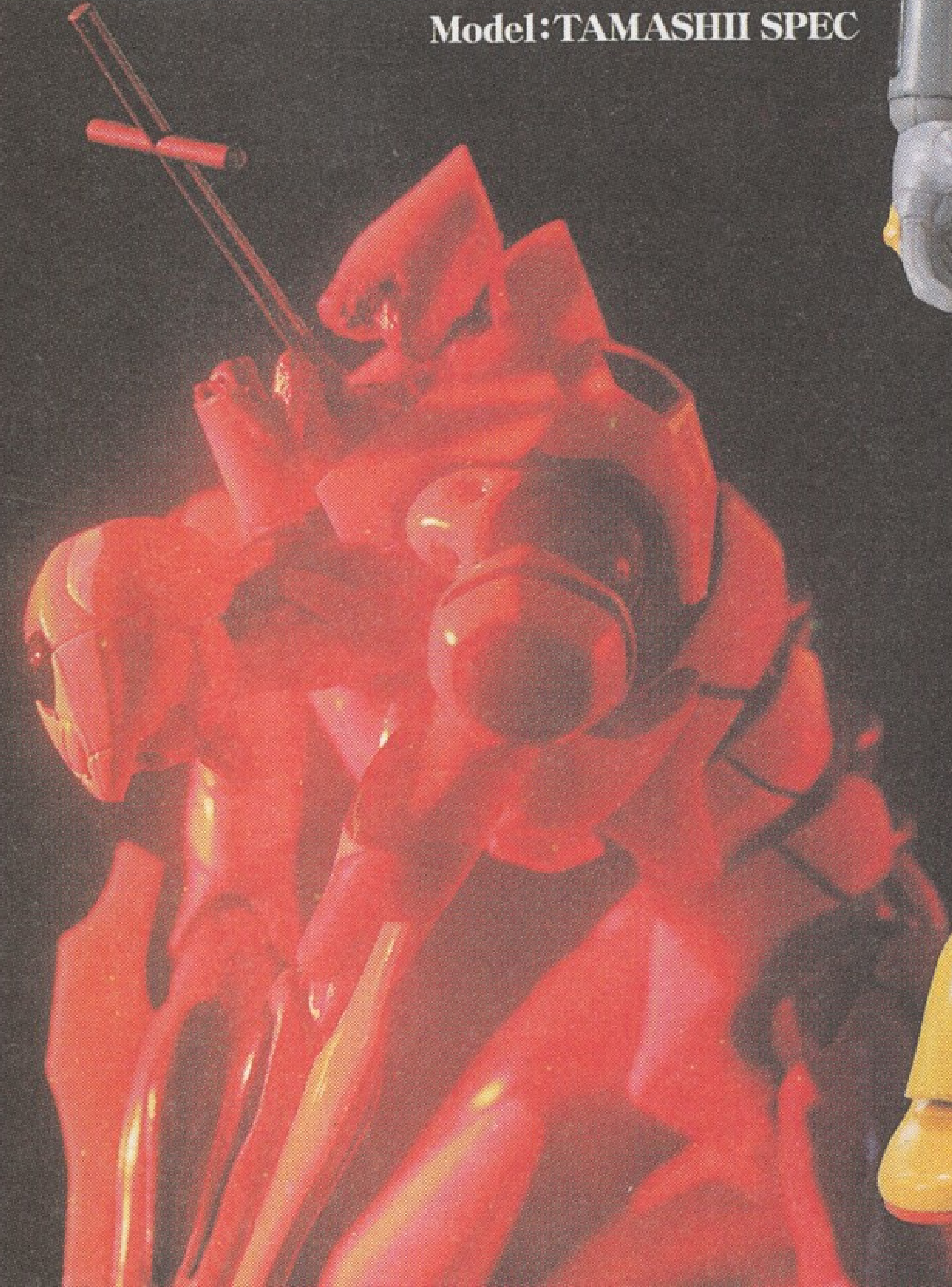
→将暴走后的零号机拘束用的手铐型零件也会附赠，并且还同时附赠一个插在零号机背部的十字架型零件。这两件零件都是其它同类作品中没有的新造型道具。

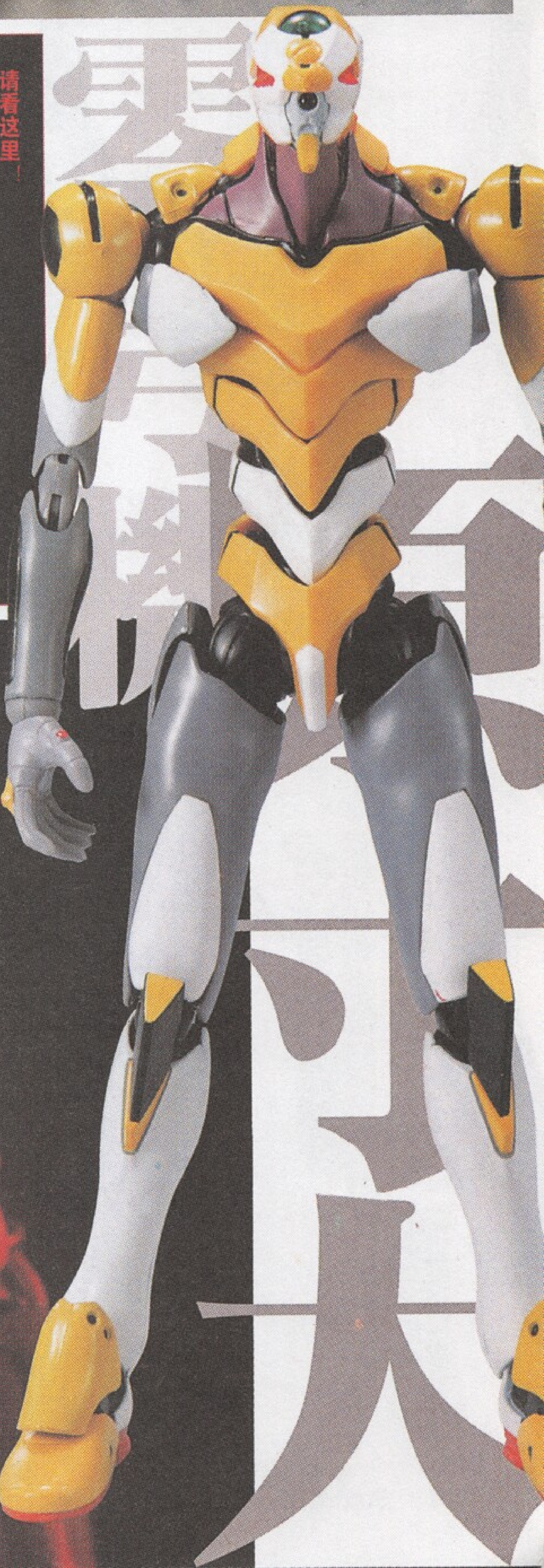
→↓对第5使徒时，零号机装备的巨型护盾是本款模型中的一大特殊零件。在制作上自然也是非常精细的。即便是通常情况下看不到的背面也同样是精心制作。

请看这里！

Model：TAMASHII SPEC

冻結





合金

魂SPEC 人造人EVA初号机（最新剧场版）

全新的机体结构……以及充实的设计！

发售方：BANDAI HOBI

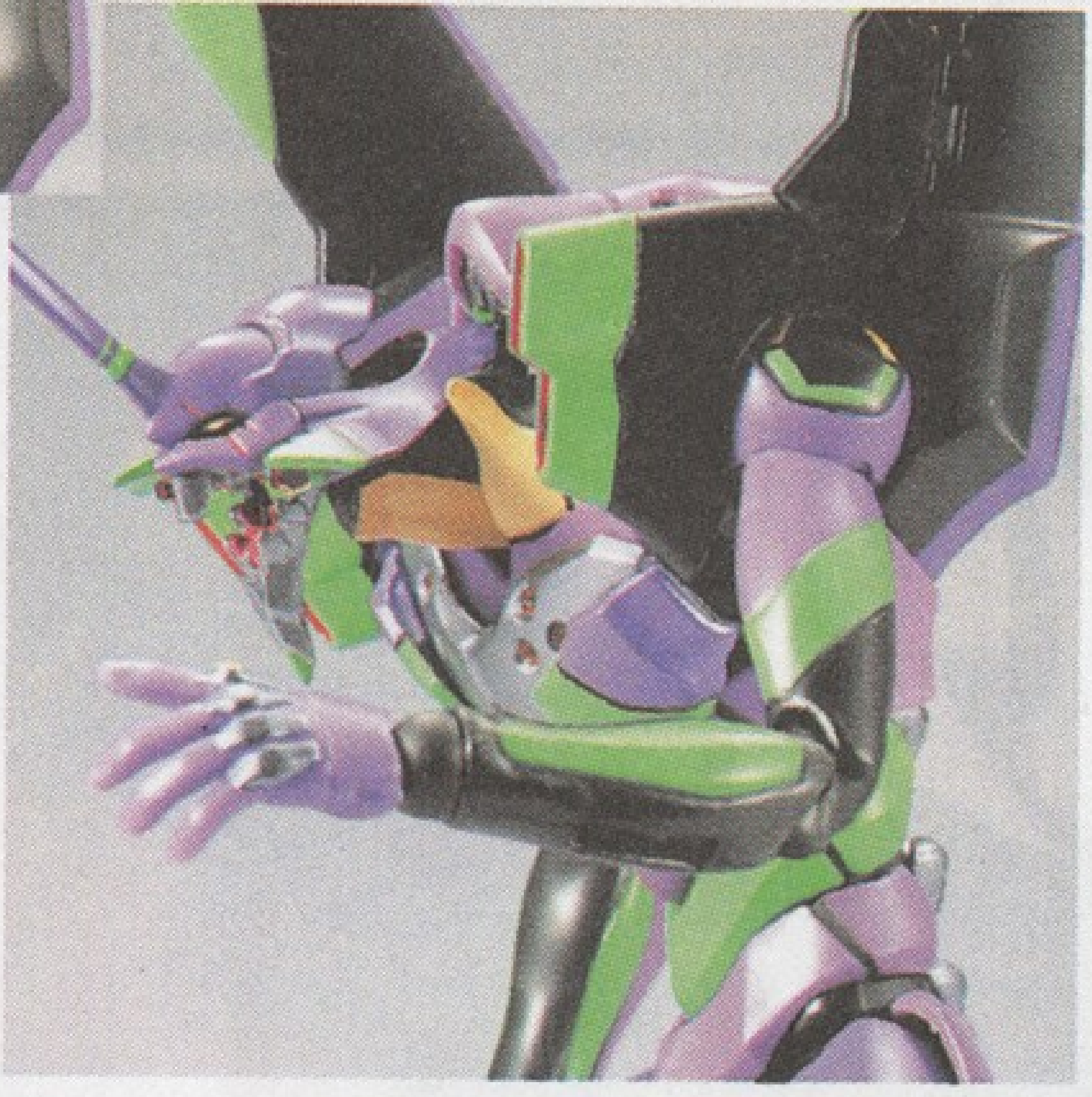
身体框架以金属制品为基础制作的本款EVA初号机，在可动性与质感上都有不错的表现。合金版的本作品也从另一个方面体现出了EVA初号机的魅力。

请注意这里！！

↑合金版的EVA初号机肩部收纳装置的特写图。与其它的版本比较来看，还是合金版的材质更为出色。虽然是金属材质，但各个关节部位的活动能力却毫不输给其它版本。

CHECK THIS BOX!

亚铅合金，PVC，ABS制的完成品可动模型



↑将EVA初号机的全部装甲卸下后，就成了图中的这个样子……由此可见，本款作品的外部零件还是相当丰富的。在此状态下的关节活动能力是最大的，当装备上身体各个部位的装甲后，活动能力就会相应的降低。

本款 新世纪福音战士EVA 最新剧场版 的初号机模型除了头部、胸部、手部、脚部等外部装甲之外，还会附赠原作中的各种武器，而且，武器方面也是全部由金属材料制成。由于本款作品的关节活动范围十分出色，可以配合附赠的各种武器做出相应的造型。也可以与之前介绍过的固定式使徒模型相搭配，再现原作的各种特殊造型。有着大范围可动能力与高级金属质感的本款作品，绝对是值得大家珍藏的高级品。

人造的杰作

[INTER MISSION]

既非机器人又非玩具的新生
EVA初号机

CLOSE UP

发 售 方：SITASHIRU・HAFU・AI
类　　型：普通型
全　　高：大约260mm
预定售价：84000日元（税后）
发 售 日：2007年10月下旬

完全变形！完全合体！！

完全变形 超兽机神断空我（新型）

新型猛犸象

此机体是组成超兽机神断空我身体部分的猛犸象型机器人。与原作设定相同，可以变形成3种形态，并且，追加了可以再现段空炮发射用的大型加农炮。

新型猎鹰

合体成新型超兽机神断空我头部的机器人，也可以变形成3种形态。与原作相同，大型战机模式与猎鹰模式的驾驶仓都可以打开。

新型雄狮

合体后成为新型超兽机神断空我右足的轻型战车。在其身上也搭载了发射最大出力段空炮时用的副炮。并且，还内藏可以弹射的发条零件。

新型犀牛

合体后成为新型超兽机神断空我左足的犀牛型机器人。此机体不但与新型雄狮相同，都装备了发射最大出力段空炮时用的副炮，还内藏了超兽机神断空我的必杀武器——段空剑。在正式的成品发售时各个机器人的武器都将一起附赠。

迷你访谈——SITASHIRU・HAFU・AI的高岛

高岛■这次制作本款作品还真是辛苦啊……。首先，在制作之初就花费了大量的时间去收集原作中角色、机体等的情报。之后开始进行各个机体内部的结构设计，以及局部零件的调整……在这其中还要控制制作的费用，争取在限定的金额之内最大化的将零件做好……

本次的这款作品由于是由大张正己先生亲自监督进行的，所以品质方面绝对有保障。根据上面的部分开发图片大家也能够清楚的看到本款作品的完成度已经是非常高了。各个机体的设计也都忠实于原作……但是在合体之后的超兽机神断空我的胸前部位却经过了特殊的设计，这里会与原作有些不同……相信制作出的成品会有超越现在的品质，还请大家要继续关注！

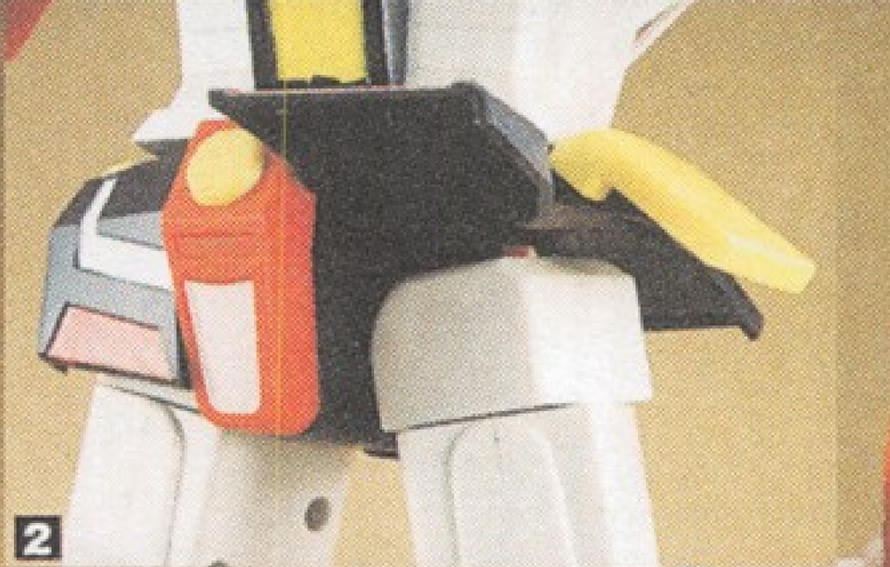
银河旋风布莱卡！！

BRAIGER

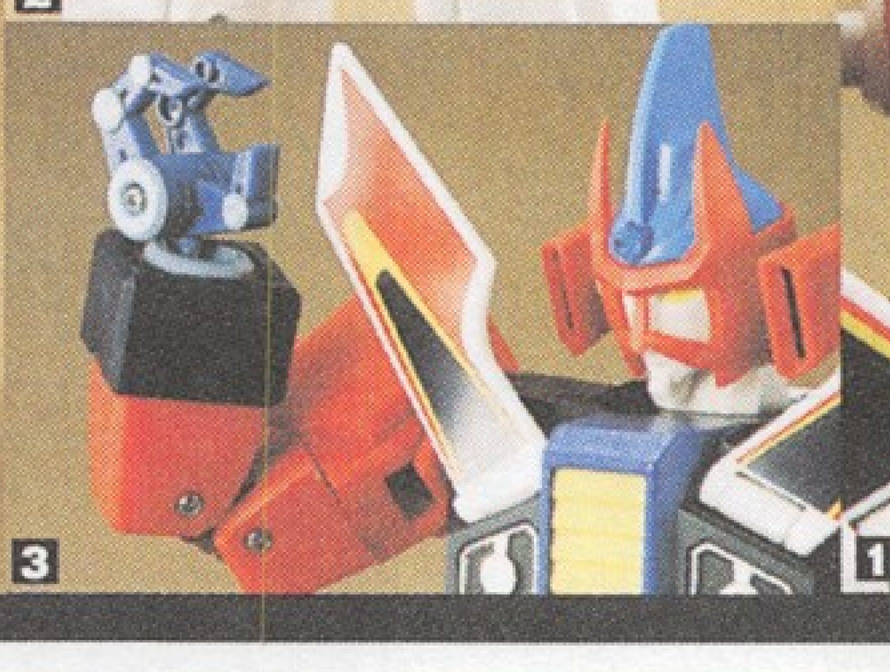
由宇宙警备队J9的4个共同搭乘的巨大战斗用机器人。波伊负责机体的操作，基德负责攻击系统的管制，御町负责雷达监控，艾扎克负责总的指挥，让其他人能够100%的发挥出各自能力来。操作仓方面，与单独驾驶型的机器人相似，每个人都有独自的驾驶仓。（头部的驾驶仓并不是机体的核心部位）

5

4



2



3

1

（1）布莱卡的脸部那酷似面罩的装备很是特别。配合这个面罩，其面部的表情也更加的丰富。独具匠心的本款模型是由石恒纯哉负责设计的。

（2）与当时年代十分贴近的设计风格，布莱卡机器人的腰部与上半身是连接在一起的一个整体。但是为了确保下半身的灵活性，内部又做出了改良。

（3）布莱卡设计最独特的部分就是双手部位。采用了3根手指状零件的布莱卡手部，可以很灵活的抓住各种武器。这种设定，在现在看来也是非常有特色的。

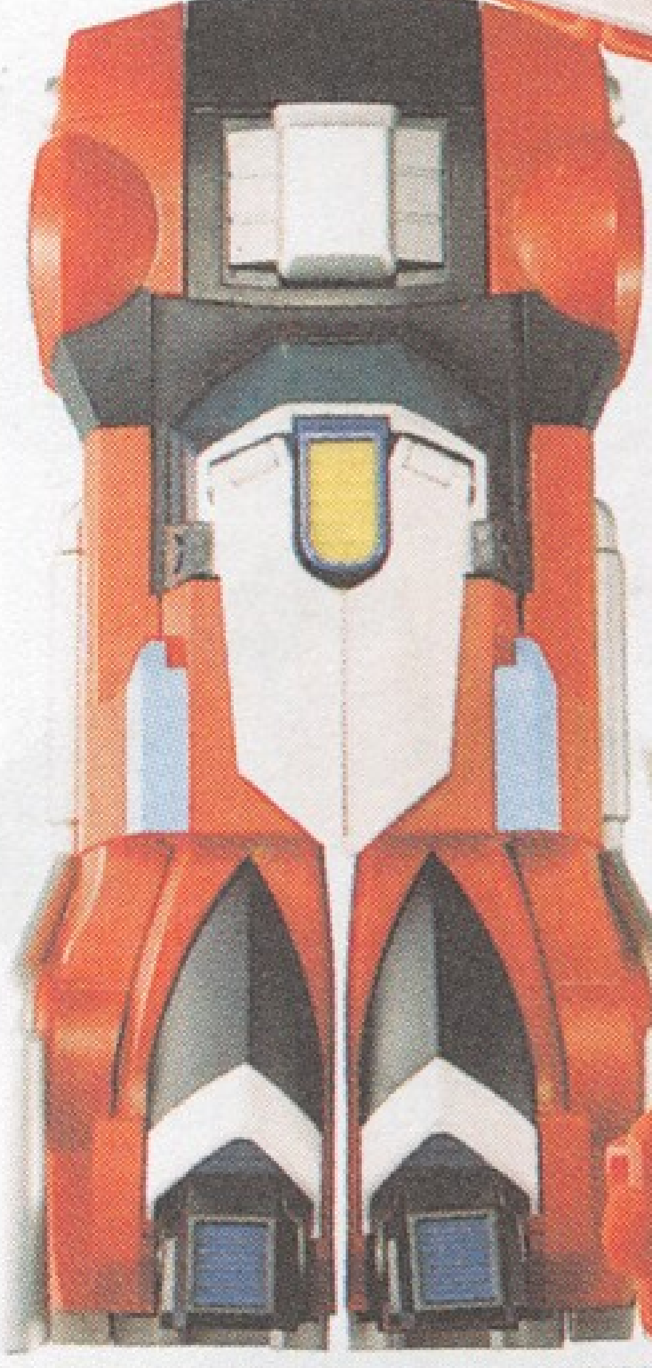
（4）布莱卡的脚部设计也是比较独特的。虽然采用了脚部与腿部结合的形式，但也没有影响到脚部的活动。并且这种设计还增加了着地时的平稳度。

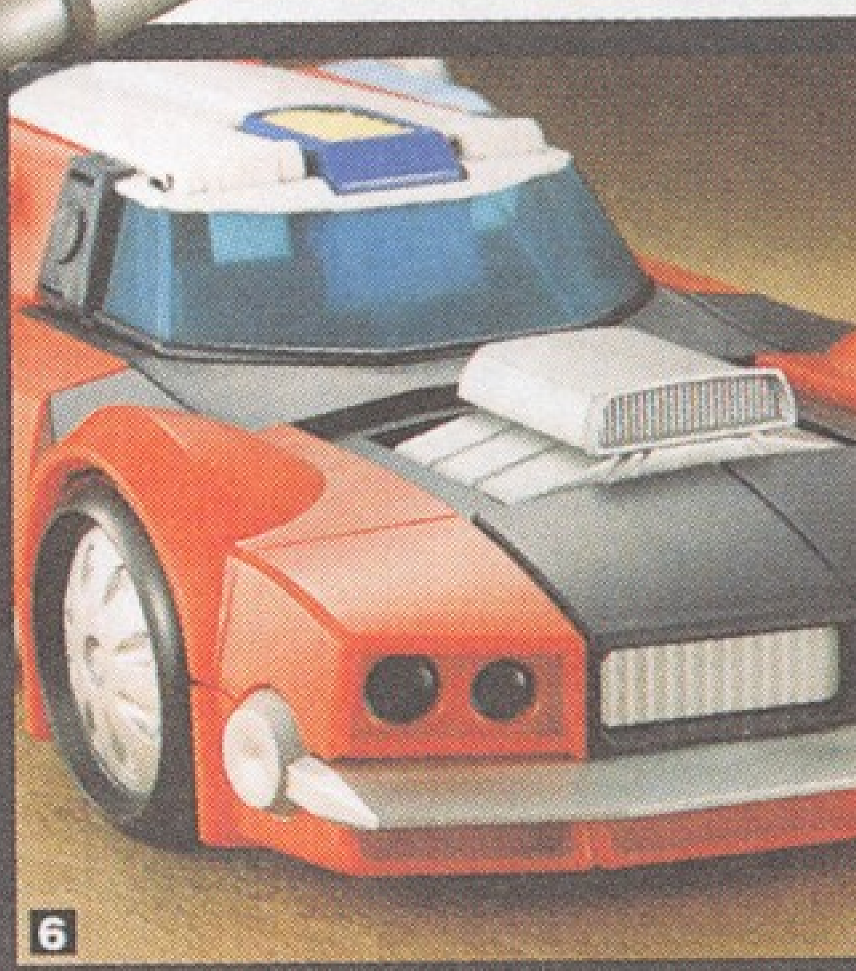
（5）用于收纳布莱剑胸部装甲，采用了足可以表现出超级系机器人雄伟一面的加厚设计！另外，涂装部分也十分到位。

布莱卡战车！！

BRAITHUNDER

全长4.89m，总重量1.535t。从机器人形态的布莱卡变形成的超级战车！波伊将其爱称为“小猫”。布莱卡战车不仅可以在地面行走，还可以在无重力的宇宙空间中任意行动。通常情况下布莱卡是不会变形成这种形态的，所以在原作中大家很少能见到布莱卡战车。





6

7

8

6.采用了大胆设计的变形结构，将布莱卡各个形态的造型都完美再现。实在是让人不得不佩服制作者的高超技术。（笑）

7.布莱卡战车的车门部位，可以大幅度的打开。还有，车门部分也附加了与原作相同的“歌唱的狼”的图标。

8.车体背面图。由此可以看出布莱卡整体的结构中，不论是胸部、腰部，还是脚部都采用了不同的零件。

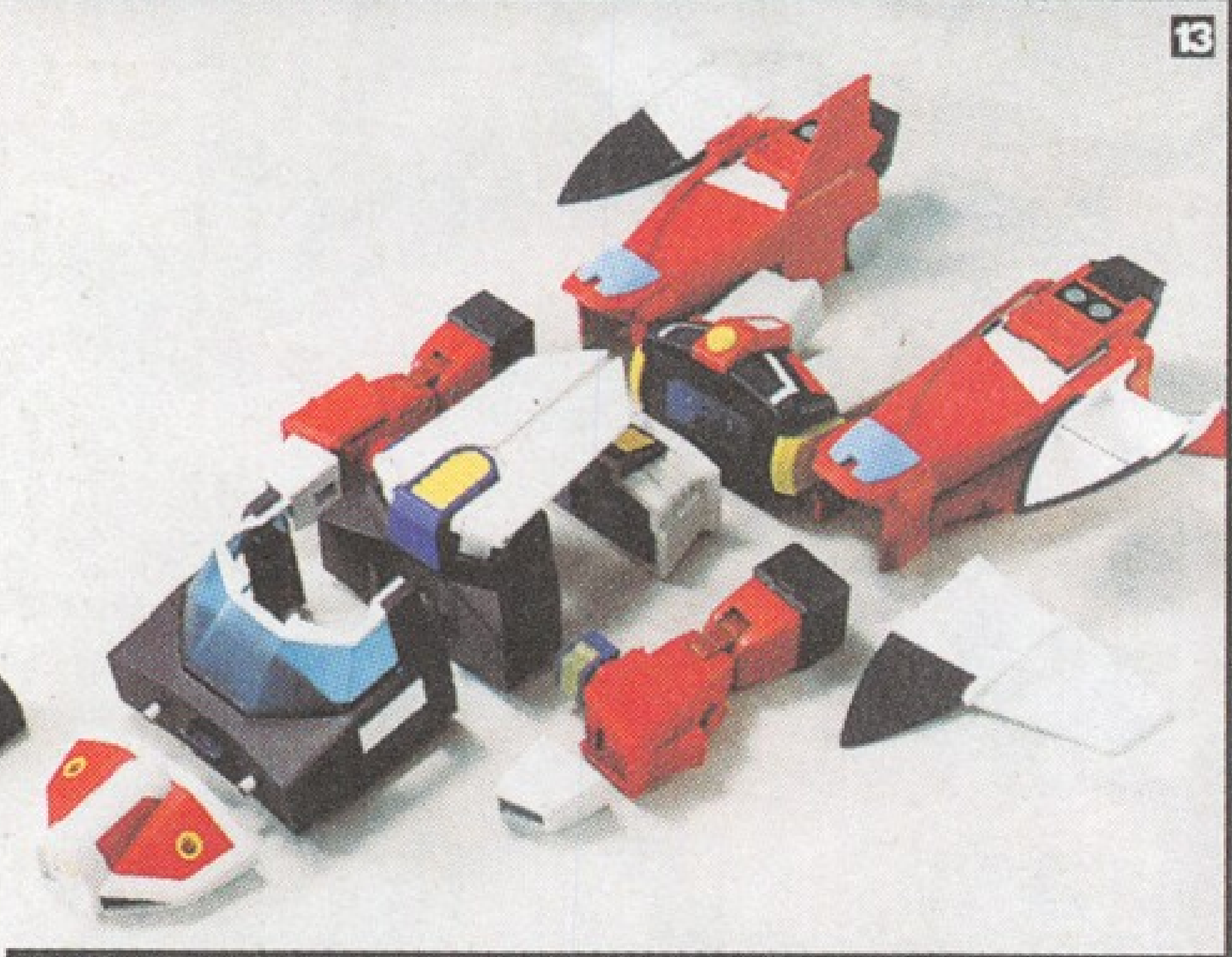
（9）将可以分解的零件全部拆下后，布莱卡就变成了这个样子……在当时，这种设计风格确实可以说是大胆创新了。

9

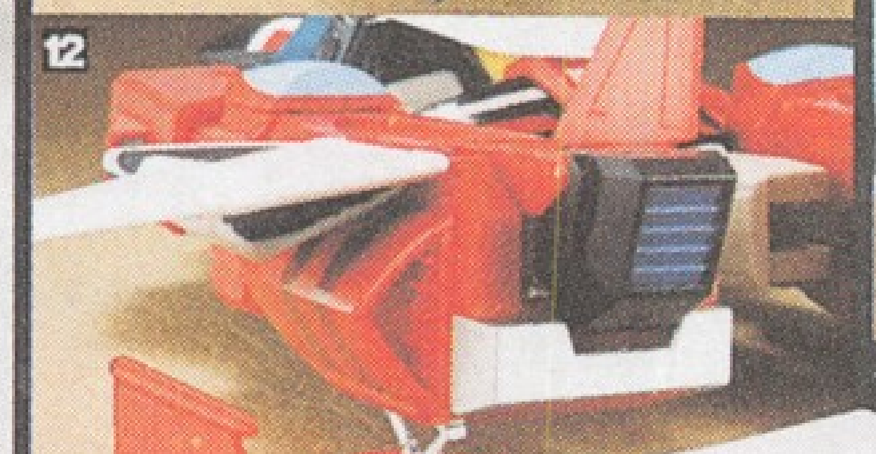
布莱加农炮

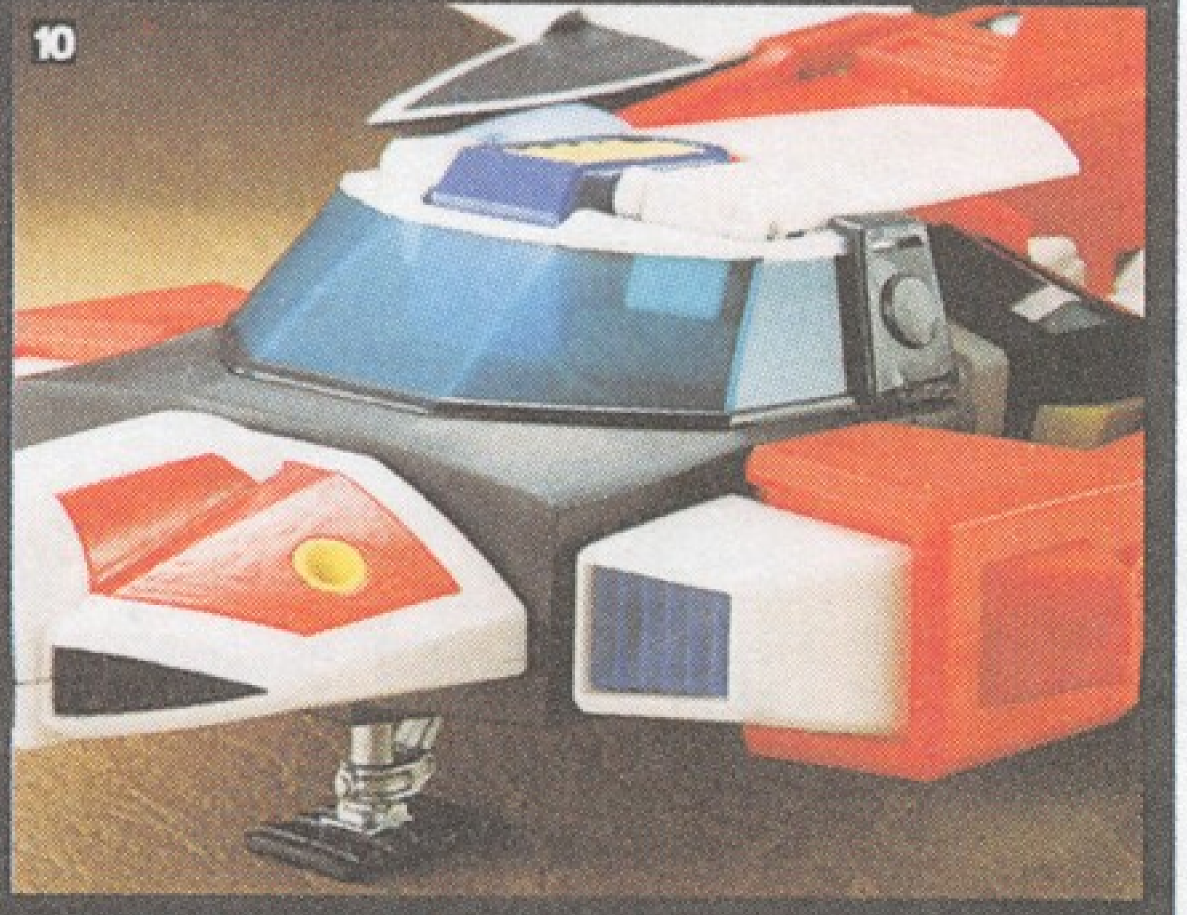
使用背部的支架来固定，展开后向前延伸就可以发射的大口径2连发加农炮。此武器通常都是存放在专用的大型输送艇中，也是在战斗中射出后与布莱卡“合体”组装后使用的一击必杀级武器。

布莱卡背部图。由两个钳子形的零件来布莱加农炮。布莱卡背部没有一丝多余的零件。还有，布莱加农炮也会附赠一组发射状态的零件。

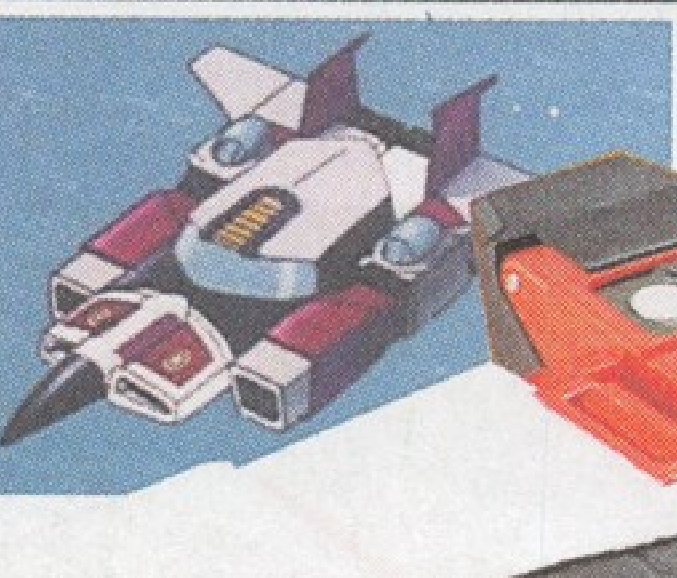


13.将全部变形用的零件拆下后的分解图。由此可以看出布莱卡战机的腰部追加了一个特别的零件，使得整体的长度又增加了一些。布莱卡战机头部的零件在变形成机器人形态后可以收纳到背部。





10.在原作设定上是体型巨大的布莱卡战机。在被制作成模型玩具之后的比例方面会与原设定有所不同。但变形结构却还是忠实于原作。
11.不论是战车，还是战斗机，整体上那种线条流畅的感觉十分醒目。在80年代的模型玩具中，确实算得上是很优秀了。
12.布莱卡战机着陆用的专用支架也会随本款模型一起附赠。

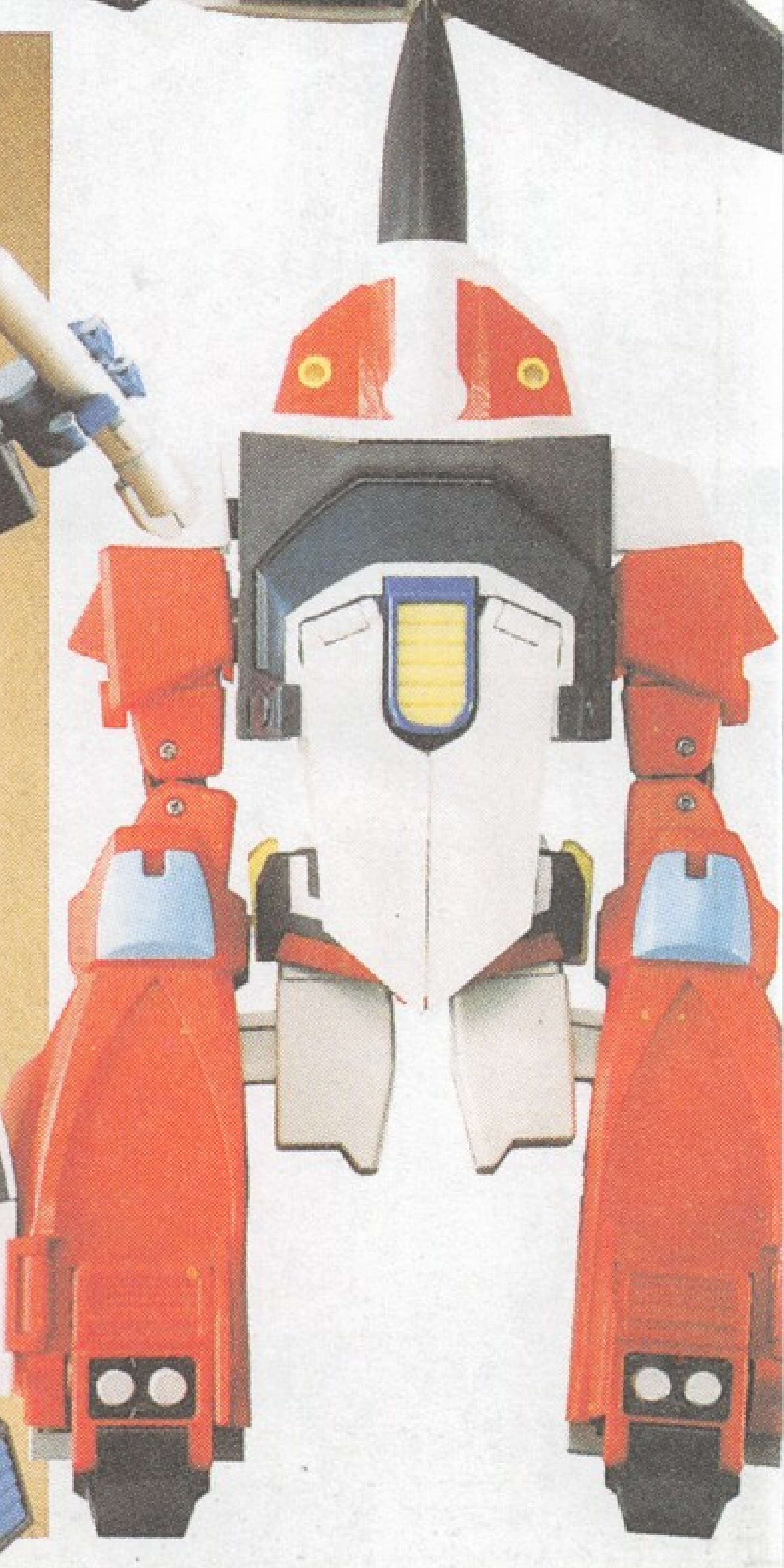


BRAISTAR

全长29.7m、总重量315t。在布莱卡体内搭载了应用多元宇宙学中所指出的“根据与其它宇宙的融合，将做为投影的物体自由扩大或是缩小……等等理论制造出的物质增大系统。由此，布莱卡战机也可以巨大化成为大型宇宙用战舰。既然是宇宙航行可能的战舰，自然也能突破大气层。在原作故事的最终回时，就展现出了这项设定。

布莱枪

收纳在布莱卡脚部的惯用武器“布莱枪”是由两部分组成的巨大长枪。可以从中央部分分离，并用铁链连接，进行投掷性的攻击。

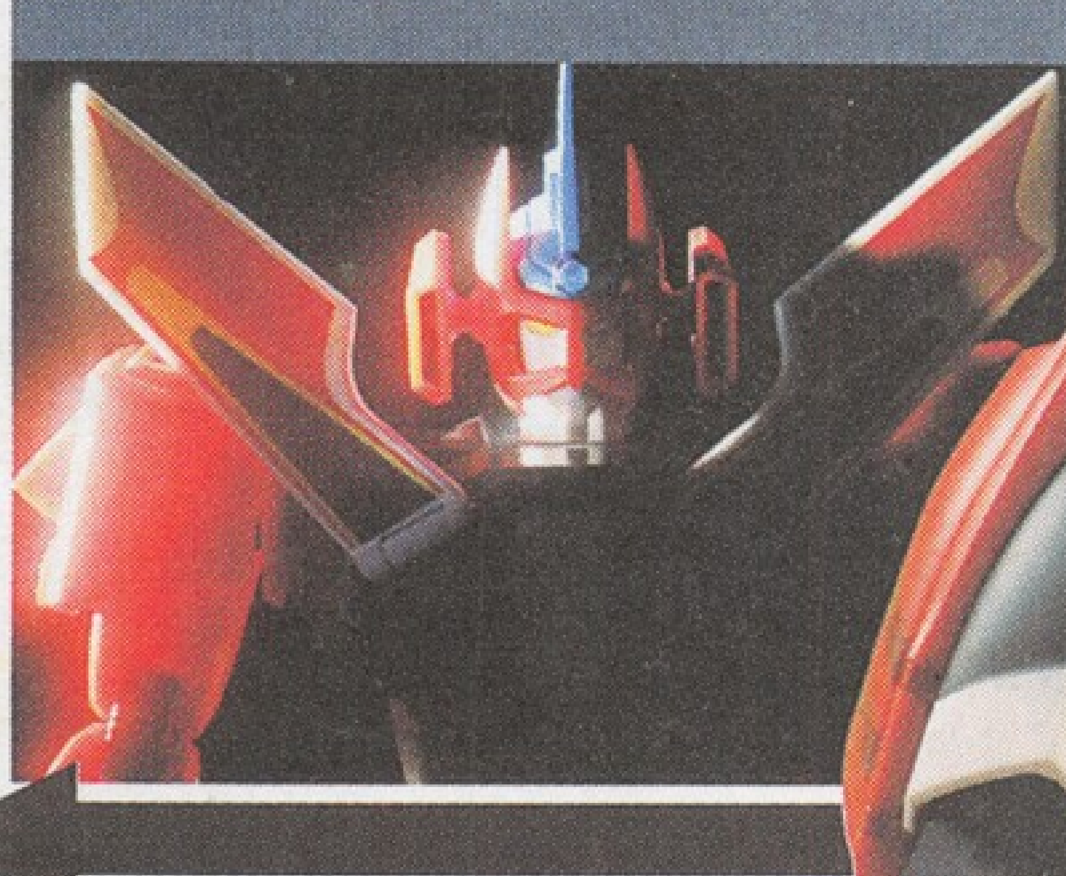


ITEMDATA

变形合体机器人 布莱卡

材　　料：ABS、PVC、亚铅合金（涂装已完成）
发售日期：复刻版11月预定
价　　格：18690日元（税后）

由群雄公司代理发售的这款《银河旋风布莱卡》是80年代版本的复刻版作品。在超级系机器人历史上有着极高人气的布莱卡，在20年后的今天，再次复活了。



所有机器人在这里集结
最强机战高达专门志
机战FAN Vol.2
15th SUPER ROBOT WAR SRW Fan
机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读
机战W
全剧情话本
连载开始
机战XO
机战W
最终极研究之卷
总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派
机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员
VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受
豪华海报赠送
16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽
少量库存
万众期待的vol.2
19.80元
超值定价
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”
祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完
第三辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡
MEMORY CARD 8MB
10套
机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动！
机战FAN
机战犯光影大碟
典藏海报随书附送
DGG-XAM1 DYGENGUAR and
DGG-XAM2 AUBENSEITER

DYGENGUAR
non-scale full scratch build
sculpted by Akihiro Enku "Zoukeimura/VOLKS"
support by Chiaki Nakashima,Hiroshi Oishi,Yukitaka Niwa "Zoukeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virgnal art/VOLKS"
finished support by Masatoshi Yamamoto "Virgnal art/VOLKS"

ISBN 978-7-88074-081-3
9 787880 740813 >
定价：19.80元 附赠全彩图读手册
ISRC CN-A76-07-0005-0/V.G3
三辰影库音像出版社 出版